

# POWER PLAY

Die  
Nr.1

POWER  
PLAY  
BESONDERS  
EMPFEHLENSWERT

## SPIELE DES JAHRES

### STRATEGIE & TAKTIK

- Castles 2
- Gemfire
- Spaceward Ho!
- Star Legions
- The Incredible Machine

Dschungelbuch

## LIONHEART

Der Actionknüller im Härtestest

Auf dem Prüfstand

## X-WING & SUPER STAR WARS





# WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO

**S CARD**  
Sparkasse

UTE MUSTERMANN

Konto-Nr. 8830200  
Ausg.-Nr. 01/94  
Kartenz.-Nr. 47188

und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die **S CARD**, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

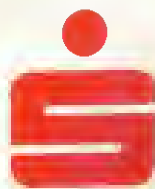
Dieser Super-Service ist für junge Leute

Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt

besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z. B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da. Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht – Sparkasse



Ein Unternehmen der **S** Finanzgruppe



# in tern

## And the winner is...

Wenn sich eine Redaktion zusammensetzt, um die Spiele des Jahres zu bestimmen, ist bereits für ausreichend Konfliktstoff gesorgt. Reden gleich zwei Expertenteams mit, dann wird's chaotisch. Zum ersten Mal in der *POWER-PLAY*-Geschichte wurden die begehrten Preise von einer Zwölf-Mann-Jury vergeben. Alle Redakteure von *POWER PLAY* und dem Schwestermagazin *VIDEO GAMES* tummelten sich eines nachmittags um den Konferenztisch, zückten Wertungslisten und Notizblöcke, Kugelschreiber und Gummibärchen. Während die Awards für Computerspiele noch halbwegs freundlich und sachlich ausdiskutiert wurden, hatten die Stimmbänder bei den Videospieldiskussionen Hochkonjunktur. Nachdem persönliche Angriffe, rhetorische Worthülsen und fliegendes Haribo-Konfekt langsam abflaute, dominierten schließlich doch die sachlichen Argumente. Auf den Seiten 116 bis 129 könnt Ihr das Ergebnis der Expertensitzung nachlesen.

Abgesehen von der üblichen Redaktionshektik sitzt uns nach wie vor der DTP-Teufel im Nacken. Obwohl mit Hochdruck an unserer Macintosh-Anlage gearbeitet wird, kämpfen wir noch mit diversen Technikproblemen. So kommt unser Netzwerk (acht Mac-Anlagen sind miteinander verbunden) mit den gigantischen Speichermengen nur schleppend zurecht ein einzelnes Bildschirmfoto schluckt als Daten-File frecherweise über 1 MByte. Selbst unsere High-End Gigabyte-Festplatte macht nach zwei Ausgaben speichertechnisch schlapp. Angesichts dieser MByte-Dimensionen lächeln wir noch über angebliche Speicherriesen - ein 20-MByte-MS-DOS-Adventure oder ein 16-MBit-Super-Nintendo-Modul kann uns nicht mehr schocken.

Einen sonnigen Wintermonat ohne Speicherplatzprobleme

*Power-Play-Team*



Drei Kandidaten, die für den Preis "Spiel des Jahres" in Frage kamen. Ab Seite 116 werden die Gewinner in den einzelnen Rubriken präsentiert.



Gag am Rande: Die deutsche Bundespost scheint Knut als "gülliges Zahlungsmittel" zu akzeptieren - oder hat ein gestreifter Postbeamter nur beide Augen zugedrückt?



14

Beherzt: Lionheart, das bärenstarke Actionspiel für den Amiga

## Aktuell

Electronic Arts geht in die Luft: Space Hulk	6
Son of Chuck: Der zukünftige Steinzeitheld tritt in die Fußstapfen von Daddy	8
X-Wing: Letzte Infos zur High-End-Simulation	16
Der neue T-Bird	60
Intel inside: Alles über den neuen Superchip	94

## Unter der Lupe

Die besten Spiele	116
Laser Age	122
16-Bit-Konsolen: Wichtiges und witziges Zubehör	130
Zu Besuch bei Origin	112

## Computerspieletests

Ancient Art of War	20
Battles of Destiny	21
Castles 2	22
Chaos Engine	12

Contraptions	36
Cool World	42
Cytron	44
Daughter of Serpents	32
Dynatech	24
Elysium	28
Erben des Thrones	24
Front Page Football	48
Gemfire	26
Goblins 2	40
Harrier	103
Incredible Machine	38
Iska	34
Jewelbox	45
Lionheart	14

Nigel Mansell GP	50
Populous 2	29
Reach for the Skies	104
Sabre Team	41
Spaceward Ho!	30
Star Legions	31
Terminator	46

## Kurztests Computerspiele

Campaign, Robocop	105
Eli, Sim Life	105
Oxyd, Dynatech, Megatraveller 2	106
Hook, Campaign	107
Shuttle, Patrizier	107

## Videospieletests

Bio-Hazard Battle	140
Death Valley Rally	138
Ecco, the Dolphin	137
Harley's Humungous Adventure	136
Indiana Jones	134
Legend of Zelda 2	140
Super Star Wars	132

## Videospiele Kurztests

Xenon 2, Back to the Future 3	141
Sonic Blast Man	142
Stalljäger	142
Captain America, James Bond jr	142
Chuck Rock	145
Deadfield Foxes	143
Lemmings, Looney Tunes	144
Rocky Bullwinkle	128
Stunt Race 2	128
Time Machine	144
Wings of Fury	144

2

22

Scharf: Auf den Castles 2-Verlierer wartet der Bildschirmbenker





Chaotisch: Die Chaos-Engine verwirrt den abgebrühtesten Ballerfan



132

Machtvoll: Super Star Wars auf dem Super NES sieht nicht nur gut aus, sondern spielt sich auch sehr gut

105

Senkrechtstarter: Der Harrier hebt endgültig ab.

Star Wars	129
Popeye 2	133
Super Off Road	128

## Rubriken

Editorial	3
Hitparaden	11
Leserbriefe	54
ZDF-Corner	58
Scenery-Corner	108
Correlation Corner	110
Headware: Musik, Bücher, Filme	144
Vorschau auf die kommende Ausgabe	131
Impressum	5
Anzeigenverzeichnis	141

## Power Tips

### Computerspieletips

Amazon: Guardians of Eden	16
Assassin	19
Battle V3	71
Call of Duty	71
Clash of the Titans: Auge	76
History Line 1914-1918	68
Indiana Jones	62
Indiana Jones 4	34
Kritikmagazin	62
ME: Command & Conquer	76

Motorhead	62
Risky Woods	66
Sensible Soccer	74
Spektrum (1991)	69
The Terminator 2029	67
Wizkid	68

### Videospieletips

Dinosaurs	82
Alien 3	82
Taz-Mania	82
Wings 2	103
Faceball 2000	86
Wimbledon	86
Soccer Football	87
Super Mario Kart	88
Prince of Persia	90
Ephele's Quest	90
John Madden Football '92	90
Club Book	
Ultimate Fighting Championship Vol. 1	91

116

14

16/132



# 93



12

Knifflig: In der Chaos-Engine lobt der Action-Bär

# Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg  
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr  
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM
1B69*	79,90 DM Dragons Lair 3***	AA. Mod TV Data*
AA War in Sky**	86,90 DM Dungeon Master*	67,90 DM Mega Sports**
Aces of the Pac.**	74,90 DM Dyno Blaster**	67,90 DM Mega-lo-Mania*
-Miss.	49,90 DM Dynatech*	66,90 DM Might & Magic 4*
Adventure Call.**	60,90 DM Elysium*	66,90 DM Monkey Isl. 2*
Airbus A 320**	89,90 DM Espana 92**	70,90 DM Nigell Mans. GP**
Al. in the Dark***	AA. Etiamm	70,90 DM No. 2 Coll.*
Amazon	79,90 DM Eye of Beh. 2*	79,90 DM Push over**
Amberstar*	83,90 DM Eye of Storm***	AA. Quest f. Gl. 3*
Anc. A. of War***	86,90 DM F-117 Nighth.	81,90 DM Red Baron*
Armour-Gedd.**	79,90 DM Falcon 3.0**	86,90 DM -Miss. 1
ATAC**	83,90 DM -Miss. 1**	54,90 DM Rex Nebular**
Balance*	60,90 DM -Miss. 2**	54,90 DM Rome AD 92**
Bat 2*	79,90 DM Fant. Worlds**	79,90 DM Sherlock Holm.*
Battle Isle**	72,90 DM First Samurai*	60,90 DM Siege

Comanche\*\* nur 86,90 DM F-15 Str. Eagle III\*\* nur 95,90 DM

Battle Isle D.**	43,90 DM Flashback**	AA. Sim Life***	AA.
Birds of Prey**	86,90 DM Farm. 1 GP**	93,90 DM Simulations***	AA.
Bitmap Bi. C.**	65,90 DM Front Page Foot.**	67,90 DM Space O. 5*	66,90 DM
Buck Rogers 2*	79,90 DM Gateway	70,90 DM Special Forc.*	83,90 DM
Bund. Man. Prof.*	63,90 DM Global Effect**	73,90 DM Spellcast. 3D1	67,90 DM
B-17 Fly. Forth.**	91,90 DM Global Conq.**	93,90 DM Spellcraft*	79,90 DM
Burn. Steel**	AA. Goblins 2**	59,90 DM Spelljammer	66,90 DM
Campaign	69,90 DM Great Courts 2**	70,90 DM Star Control 2**	66,90 DM
Carrier Strike	78,90 DM Gr. Most. Chess**	70,90 DM Star Legions	69,90 DM
Carriers at War	72,90 DM Gunship 2000**	86,90 DM Star Trek*	86,90 DM
Car & Driver**	86,90 DM -Scenario**	54,90 DM Strat. Masters**	73,90 DM
Castles 2*	76,90 DM Guy Spy**	70,90 DM Street Fight. 2**	60,90 DM
Civilization*	86,90 DM Hardball 3	70,90 DM Strike Comm.**	86,90 DM
Columbus**	AA. Hairier Jump Jet**	95,90 DM Task Force 1942**	95,90 DM
Combat Class.**	59,90 DM Head to Head	80,90 DM The Legacy**	93,90 DM

Sherlock Holmes\* nur 86,90 DM X-Wing nur 79,90 DM

Conspiracy***	AA. Heroes 357th**	76,90 DM Treas. of Sov. F.*	79,90 DM
Coal World***	AA. Hexuma*	79,90 DM Ultima 7*	93,90 DM
Crime City***	AA. H-K. Mohj. Pro	63,90 DM Ultima Underw.**	78,90 DM
Crisis in Kremlin**	81,90 DM Hist. Line 14/1B*	86,90 DM Vision***	AA.
Cruise f. Corpses**	60,90 DM Humans**	56,90 DM Waxworks*	67,90 DM
Curse of Ench.**	66,90 DM Incredible Mach.***	86,90 DM Wayne G. Hock. 3	80,90 DM
Daemonsgate***	AA. Indiana J. 4*	86,90 DM Ween***	AA.
Dagger of A. Ra*	79,90 DM Island of Dr. Brain*	66,90 DM Wing Comm. Del.	91,90 DM
Dark O. of Kr.*	79,90 DM Kings Quest 6*	80,90 DM Wing Comm. 2*	79,90 DM
Dark Seed	76,90 DM Legend Kyrandia*	79,90 DM -Sp. Oper. 1	43,90 DM
Dark Sun***	AA. Lemmings DP**	79,90 DM -Sp. Oper. 2	43,90 DM
Daughter of S.**	76,90 DM Links 386 Pro**	91,90 DM -Speech	38,90 DM
Das sch. Auge*	74,90 DM Locomotion*	60,90 DM Winter Chall.**	67,90 DM
Der Patrizier*	79,90 DM Lord of Rings 2**	76,90 DM Wizardry 7	79,90 DM
Dominium**	AA. Love of Temptr.*	67,90 DM Zycanix**	49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA	
1B69*	69,90 DM Drag. Lair 3***	A.A. Mega Twiss**	54,90 DM
Adv. Collect.**	89,90 DM Double Drug. 3**	55,90 DM Megatraveller 2**	64,90 DM
Air Support**	54,90 DM Dng. M. + CSB**	60,90 DM Monkey Island 2*	79,90 DM
Aquatic Gam.**	57,90 DM Dynatech***	56,90 DM Myth**	54,90 DM
Archer Pool B.**	49,90 DM Elysium*	56,90 DM Wicky Boom***	A.A.
ArmourGedd. 2**	60,90 DM EPIC**	63,90 DM Nigel Mansell GP	A.A.
Assassin**	49,90 DM Eye of the Beh. 2*	79,90 DM No. 2 Coll.*	66,90 DM
ASTAR***	A.A. Eye of Storm***	A.A. No second Prize***	A.A.
ATAC**	79,90 DM Fantastic W.**	74,90 DM NOVA 9***	A.A.
B-17 Fly. Forth.**	79,90 DM Flashback***	A.A. Outlander**	A.A.
BAT 2*	73,90 DM Fly Harder***	63,90 DM Pnb. Dreams**	56,90 DM
Battle Isle**	67,90 DM Gateway KSF*	63,90 DM Plan 9**	72,90 DM
-Data**	43,90 DM Gmh. f. Soccer	67,90 DM Proph. a. Shad.*	67,90 DM
BC Kid**	60,90 DM Hexuma*	79,90 DM Rampart**	54,90 DM
Bills Tom. G.**	54,90 DM Humans**	63,90 DM Road Rash**	54,90 DM

Gunship 2000\*\* nur 79,90 DM History Line 14/18\* nur 73,90 DM

Bitm. Brath. C.**	54,90 DM Indiana Jones 4*	79,90 DM Rome AD 92**	67,90 DM
Buck Rogers 2*	AA. Jimmy W. Snook.	63,90 DM Scenario**	60,90 DM
Budget**	63,90 DM KGB***	60,90 DM Scramble***	AA.
Bun. Man. Prof.*	63,90 DM Leads Un. Champ.	AA. Shad. of Beast 3**	60,90 DM
Campaign**	58,90 DM Legends of Vol.*	74,90 DM Silly Putty**	49,90 DM
C.A.P.**	60,90 DM Lemmings 2**	67,90 DM Simulations***	AA.
Chaos Engine**	49,90 DM Lemmings DP**	60,90 DM Spec. Forces**	74,90 DM
Civilization*	76,90 DM Locomotion*	54,90 DM Street Fight. 2**	54,90 DM
Coal World***	AA. Lord of Rings*	66,90 DM Super Hero***	60,90 DM
Crazy Cars 3**	54,90 DM Lotus 3 Fin. Ch.**	54,90 DM Walker**	AA.
Creepers***	60,90 DM Love of Temptr.*	AA. Waxworks*	60,90 DM
Curse of Ench.**	60,90 DM Mad TV Data*	26,90 DM Ween***	AA.
Dark O. a. Kr.*	67,90 DM Manch. Un. Eur.	54,90 DM Winter Chall.**	67,90 DM
Das sch. Auge*	67,90 DM Megamix**	60,90 DM Wiz Kid**	54,90 DM
Der Patrizier*	66,90 DM Mega Sports**	54,90 DM Zycanix**	49,90 DM

Pinball Fant. \*\* nur 60,90 DM Wing Commander\* nur 81,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!!**

\*=deutsche V. \*\*= deutsche Anl./Handbuch \*\*\*=noch nicht bekannt

Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

# SPACE HULK

**Nachwuchs-  
Ripleys kön-  
nen dank Electronic  
Arts jetzt in verlassenen,  
dunklen Raum-  
stationen Jagd auf  
schleimige Alien-Mon-  
ster machen.**

Die Genestealer sind ein biologisches Wunderwerk: Sie bestehen fast nur aus scharfen Zähnen und Klauen, umgeben von einem undurchdringbaren Panzer. Allerdings sind die Fortpflanzungsorgane nicht ganz so gut entwickelt. Zum Ausbrüten Ihrer Nachkommenschaft benötigen sie einen Fremdkörper – zum Beispiel einen Menschen.

Um ihren Paarungsgelüsten nachzukommen, richten sich die widerstandsfähigen Biester in verlassenen Raumwracks häuslich ein und planen die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erd-

bewohner ist die Eliteeinheit "Terminator Space Marines": Eine fünf Mann starke, schwerbewaffnete Schwadron wird auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt und muß die läufigen Monster vernichten.

Ihr steuert das Soldatengruppchen durch finstere 3-D-Gänge und -Räume. Um den garstigen Aliens ein Schnippen zu schlagen, dürrt Ihr die Soldatengruppe aufteilen. Ihr könnt die Marines einzeln anwählen und sie zum Beispiel vor Türen postieren oder Gänge bewachen lassen. In der Mitte des Bildschirms wird das Blickfeld des gerade aktivierten Kämpfers groß darge-



Stolz erfüllt zieht der "Terminator Space Marine" in den Kampf gegen die Raumrüpel





Wild, wütend,  
widerstandsfähig:  
die Genestealer

der Mitte seht Ihr den Ausblick des akti-  
erten Kämpfers, die oberen vier Fenster  
eben die Sicht seiner Kollegen wieder



Der Lageplan offenbart  
Euer Schicksal: Drei  
Aliens haben noch nicht  
gefrühstückt und nähern  
sich gnadenlos.

Im Weltall hört  
Dich keiner  
schreien

stellt. Die Ereignisse in der  
Umgebung der anderen Mari-  
nes sind in kleineren Fenstern  
zu sehen. Obwohl die Truppe  
mit feurigen Flammenwerfern,  
stahlharten "Power Gloves"  
und schmucken Kampfpän-  
zern ausgerüstet ist, kommt  
man den Aliens mit bloßer  
Waffengewalt allein nicht bei.  
Euer taktisch-strategisches  
Talent ist genauso gefragt wie  
ein schneller Trigger-Finger.  
Auf einer Übersichtskarte plant  
Ihr die nächsten Schritte der  
Einsatz-Crew. Trefft Ihr auf  
eines der miesen Aliens,  
kommt's zum 3-D-Echtzeit-  
kampf.

Space Hulk basiert auf dem  
Warhammer-40 000-Szenario  
des renommierten Rollenspiel-  
herstellers Games Workshop  
und sollte Ende Januar für  
PCs und Amigas in den Ge-  
schäften ausliegen.

## Der Zwillings- bruder

Schon vor knapp einem Jahr  
konnten ambitionierte Bildschirm-  
Marines gegen die Genestealer in  
den Kampf ziehen. Gremlin's  
Space Crusade ba-siert auf der  
gleichen Warhammer-40 000-  
Geschichte des Games Workshop.  
Der deutlichste Unterschied: Beim  
brandneuen Space Hulk von Elec-  
tronic Arts bekommt Ihr einen gr-  
seligen 3-D-Ausblick geboten –  
die Space-Crusade-Marines könnt  
Ihr in der übersichtlichen Vogel-  
perspektive betrachten, bei direk-  
ten Konfrontationen mit den Aliens  
wird auf eine isometrische 3-D-  
Darstellung umgeschaltet.



Space Crusade: Gremlin's  
Warhammer-40 000-  
Umsetzung

Möchten auch Sie  
eine *Royal Soft*  
Niederlassung in Ihrer  
Stadt eröffnen?  
Sprechen Sie einfach  
mit uns! Partner in D,  
Lux, B, NL, CH und  
A gesucht!

Innerhalb der Schweiz  
gelten etwas veränderte Preise!

# Royal Soft



Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a. d. Ruhr  
Tel.: 02 08/48 00 50 • Fax: 02 08/48 00 25

Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	
HUMANS	59,99	63,33
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier D	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D	83,94	86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Aquatic Games	63,22	
ZOOL	56,93	
Mantris		114,99
1869	79,88	92,94
KGB	76,97	76,96
BC Kid	63,21	
Gunship 2000	83,77	95,54
Rome AD 92	72,88	72,88
Bill's Tomato Games	63,21	
Street Fighter 2	59,30	67,30
ATAC	87,12	93,77
Nigel Mansell's WC	57,14	67,24

**ACHTUNG  
NEUERÖFFNUNGEN**

Versand & Ladenverkauf  
**Martin Rösch**  
Münchinger Straße 30  
W-7257 Ditzingen  
Telefon: 07156/28884  
Telefon: 07156/951212

Baden-Württemberg kommt zu uns!

---

Royal Soft kommt in die Schweiz!

**Royal Soft**  
**Daniel Frank**  
Schachener Straße 32  
CH-4653 Obergösgen  
Versand  
Telefon: 062/354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Premiere D	72,32	
DSA - Die Schicksalsklänge D	79,90	89,90
Push over	72,32	79,99
Waxworks	64,03	69,42
Links (386 pro)	92,99	109,90
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Dream Team	59,97	67,23
Historie Line	83,33	89,99
Trodders	62,12	
Ultima 7		109,90
Formula one Grand Prix		97,88
Castles 2		91,84
Comanche Overkill		94,24
Pinball Fantasies	57,30	
Kings Quest 6		84,33
Lemmings 2	71,99	84,44
BAT 2	77,34	86,13

**Persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr. Elterntelefon mit Hotline.**

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland; per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00  
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei. Angebote freibleibend!

**H**öhlenmenschen werden sich erinnern: Im ersten Teil der Vorzeitsaga ging Fröh-mensch Chuck auf die Suche nach seiner Liebsten. Kaum mit der Keule eingefangen und sicher in der Wohnhöhle verstaubt, wurde die reizende Ophelia von Erzbösewicht Garry Gritter geraubt. Chuck schulterte den nächsten Kieselstein und stürzte sich ins Abenteuer. Nach viel Aufregung und Gefahren (unter anderem erkundeten wir die Innereien eines Dinosauriers), konnten wir den Kidnapper zur Strecke bringen. Das Eheweib sank uns in die behaarten Arme und wir setzten uns zur Ruhe.

Inzwischen sind 18 Monate vergangen. Chuck ist ein erfolgreicher Produzent von Steinzeitautomobilen geworden, während Darling Ophelia in der Höhle sitzt und an Klindersachen häkelt. Wen wundert's, daß bei soviel fröhbürgerlicher Idylle Nachwuchs unterwegs ist. Während der Kinderstorch den Junior zu Hause abliefern, bekommt Chuck Senior in seiner Fabrik weniger angenehmen Besuch. Die Konkurrenz steht vor der Tür und raubt nicht nur die Konstruktionspläne für den Steinzeit-VW, sondern auch den Erfinder. Chuck Junior, kaum der Mutterbrust entwöhnt, greift zu Nuckel und

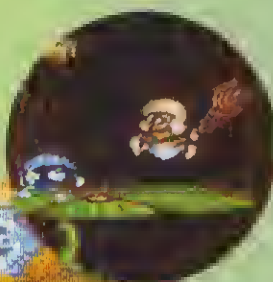
# ROLLING STONE

**Core Design's Vorzeige-Neandertaler Chuck Rock** hängt die Keule an den Nagel und schickt den Nachwuchs ins Rennen: Im neuen Spiel macht *Son of Chuck* die Steinzeit unsicher.

Minikeule und heftet sich an die Fersen der Rüpel.

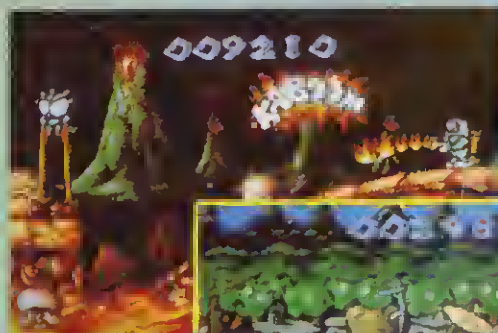
Wie im letzten Spiel sein Erzeuger, muß auch *Son of Chuck* das scrollende Paläolithikum von links nach rechts durchheilen. Anders als der Papa arbeitet Söhnchen nicht mit Bauchstoß und harten Wackermännern, sondern läßt die Keule sprechen. Bis zum jeweils wartenden Level-Obermotz müssen wir allerlei Getier und Gelichter mit dem Hartholzprügel bearbeiten. Wer dabei nicht ganz so virtuos mit dem Joystick umgeht, darf den Schwierigkeitsgrad variieren. Wer vom etwas einfallslosen Leveldesign des ersten Teils enttäuscht wurde, wird sich über neue, verwinkelte Landschaften und Höhlen mit reichlich Plattformfutter freuen. Zeigt Sohnmann die ersten Ermüdungserscheinungen, müßt Ihr schleunigst Milchenergie tanken. Nachfüll-Tetra-Packs liegen bekanntlich überall in der Steinzeit herum und müssen von uns nur noch eingesammelt werden. Bleibt der Nachschub an wichtigem Eiweiß aus, geht unser Held in die Knie und wir brechen eins der drei Continues an. Werden die Programmierer nicht vorher vom Saurier gefressen, dürfen Amiga-Neanderthaler im April lostoben und den Steinzeitpapa retten. vw

Wenn schon die Füße so groß sind, wie mag dann erst der Rest aussehen?



Im Urwald sind sogar die Käfer größer als unser Held

Klein-Dyno wartet sicher auf eine Keulenkur



Der Vulkan spuckt, und wir bekommen heiße Füße.

Die stolzen Eltern und ihr kleiner Schreihals





# AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



## ...WIRST DU SPIELEND FERTIG!



**W**ILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™ IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.

*Advanced*  
**GRAVIS**

	Amiga	IBM	Atari ST
Archer MacLeans's Pool /dt	54,95	—	—
1869 /dt	74,95	89,95	—
A-Train /dt	—	99, —	—
<b>A-Train Construction Set</b>	—	54,95	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—
<b>Aces of the Pacific Mission Disk.</b>	—	44,95	—
Amazon	—	84,95	—
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Ancient Art of War in the Skies /dt	—	84,95	—
<b>B-17 Flying Fortress /dt</b>	—	99, —	—
<b>B.A.T. 2 /dt</b>	84,95	84,95	84,95
<b>B.C. Kid /dt</b>	54,95	—	—
Battle Isle /dt	74,95	89,95	—
Battle Isle Data Disk /dt	44,95	44,95	—
Bill's Tomato Game /dt	64,95	—	V.mö
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Bundesliga Manager Professional /dt	65,95	65,95	65,95
<b>Bundesliga Manager Professional Limited Edition /dt</b>	89,95	89,95	—
Burning Steel	—	V.mö	—
Campaign /dt	64,95	79,95	—
Car and Driver /dt	—	89,95	—
<b>Castles 2 /dt</b>	—	79,95	—
<b>Civilization /dt</b>	79,95	94,95	—
Cool World /dt	59,95	74,95	59,95
<b>Curse of Enchantia /dt</b>	89,95	89,95	—
<b>Das schwarze Auge /dt</b>	74,95	84,95	V.mö
<b>Der Patrizier /dt</b>	74,95	89,95	74,95
Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt	59,95	—	59,95
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	—
Dynatech /dt	59,95	69,95	—
Elysium /dt	—	69,95	—
<b>Erben des Throns /dt</b>	74,95	84,95	—
<b>F-15 Strike Eagle 3 /dt</b>	—	94,95	—
F-16 Falcon	34,95	—	—
F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je	24,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—
<b>Falcon 3.0 Mission Disk /dt</b>	—	59,95	—
Fire and Ice /dt	54,95	—	54,95
<b>Formula One Grand Prix /dt</b>	79,95	89,95	79,95
Gobliins /dt	54,95	59,95	54,95
Gunship 2000 /dt	79,95	94,95	—
Gunship 2000 Data Disk /dt	—	59,95	—
Harrier Jump Jet /dt	—	94,95	—
Hexuma /dt	84,95	84,95	—
<b>Inca /dt</b>	—	99,95	—
<b>Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt</b>	89,95	89,95	—
Indiana Jones 4 - The Action Game /dt	59,95	59,95	59,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	64,95	66,95	64,95
John Madden Football /dt	59,95	—	—
<b>King's Quest 6 /dt</b>	—	84,95	—
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—	94,95	—
<b>Legend of Kyandia /dt</b>	69,95	69,95	—
<b>Legend of Valour /dt</b>	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	39,95	64,95	49,95
Lemmings Data Disk /dt	34,95	49,95	44,95
Lethal Weapon 3 /dt	54,95	69,95	54,95
Links 386Pro /dt	—	99, —	—
<b>Lotus 3 /dt</b>	59,95	—	59,95
<b>Mad TV /dt</b>	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk /dt*	24,95	24,95	—
Might & Magic 4	—	89,95	—
<b>Nigel Mansell's World Championship /dt</b>	59,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	—	—
Pinball Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
<b>Railroad Tycoon /dt</b>	79,95	89,95	79,95
Red Baron /dt	74,95	79,95	—
Red Baron Mission Disk /dt	V.mö	54,95	—
Rome AD92 /dt	—	79,95	—
<b>Secret of Monkey Island /dt</b>	74,95	89,95	74,95
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,95	89,95	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	84,95	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je	—	34,95	—
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—	29,95	—
<b>Sensible Soccer 92/93</b>	59,95	—	59,95
<b>Neue Version! /dt</b>	—	—	—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—	—
Siege	—	59,95	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Skat '92 /dt	—	64,95	—
Space Shuttle /dt	59,95	—	—
<b>Special Forces /dt</b>	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—	66,95	—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—
- Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tie Break -	—	—	—
Star Trek /dt	—	74,95	—
<b>Street Fighter 2 /dt</b>	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—	69,95	—
Terminator 2092	—	94,95	—

# Bachler

## Computersoftware

	Amiga	IBM	Atari ST
<b>The Humans /dt</b>	59,95	59,95	V.mö
Their finest hour /dt	74,95	74,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	29,95	29,95	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95
<b>Ultima 6 /dt</b>	59,95	44,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	99, —	—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—	44,95	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	79,95	—
Ultima Underworld /dt	—	79,95	—
<b>Wax Works /dt</b>	V.mö	66,95	—
<b>Wayne Gretzky Hockey 3</b>	—	84,95	—
Ween /dt	74,95	94,95	—
Wing Commander /dt	89,95	44,95	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99, —	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	89,95	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—	44,95	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—
Wizardry 7	V.mö	89,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
<b>Zool /dt</b>	59,95	—	V.mö

## MEGA-HITS

<b>Alone in the Dark /dt</b>	95, —	IBM-PC
<b>Campaign /dt</b>	65, —	Amiga • 79, — IBM-PC
<b>Comanche Maximum Overkill /dt</b>	99, —	IBM-PC
<b>Das schwarze Auge /dt</b>	75, —	Amiga
<b>F-15 Strike Eagle 3 /dt</b>	95, —	IBM-PC
<b>Formula One Grand Prix /dt</b>	89, —	IBM-PC
<b>Gobliins 2 /dt</b>	75, —	Amiga • 95, — IBM-PC
<b>Historyline 1914 - 1918 /dt</b>	85, —	Amiga & IBM-PC
<b>Pinball Fantasies /dt</b>	59, —	Amiga
<b>Sherlock Holmes /dt</b>	79, —	IBM-PC
<b>Sim Life /dt</b>	75, —	IBM-PC
<b>Street Fighter 2 /dt</b>	59, —	Amiga • 69, — IBM-PC
<b>Task Force 1942 /dt</b>	95, —	IBM-PC
<b>Wing Commander /dt</b>	89, —	Amiga
<b>Wrestle Mania 2 /dt</b>	59, —	Amiga
<b>X-Wing /dt</b>	89, —	IBM-PC

## Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49, —
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139, —
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75, —
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179, —
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	49, —

Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6, — DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100, — DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71 / 86 31**

**Bachler — Computersoftware**  
**Postfach 1113 • Blücherstr. 24**  
**D — 4290 Bocholt**





# Royal Soft

Royal Soft, Winterstr. 43, 4330 Mülheim / Ruhr  
Tel.: 0208 480050, Fax.: 0208 480025

**D**as Jahr ist vorbei! Dont panic – Auch im neuen Jahr könnt Ihr als aktive Leser an der Hitparade drehen. Dazu füllt Ihr die Mitmachkarte (nach Seite 51) aus und schickt die Wertung Eurer Lieblingsspiele an die Redaktion. Mehrfach-Einsender und unfrankierte Karten haben keine Chance! Aus allen Einsendern verlosen wir unter Auschluss des Rechtsweges: Fünf Testspiele aus der Redaktion und einen Softwaregutschein der Firma Royalsoft.

Der Softwaregutschein der Ausgabe 12 geht an Alex Hess. Je ein Testspiel der Redaktion bekommen Mark Weißhaupt, Oliver Rücker, Andreas Sommer, Nico Hildebrandt und Marcus Mast.



1. Might and Magic: Clouds of Xeen  
New World Computing
2. Wizardry: Crusaders  
Sir-Tech
3. Links 386 PRO  
Access Software
4. B-17 Flying Fortress  
Microprose
5. Quest for Glory 3  
Sierra
6. Ultima 7: Forge of Virtune  
Origin
7. Ultima 7: The Black Gate  
Origin
8. Birds of Prey  
Electronic Arts
9. Indiana Jones 4  
LucasArts
10. Falcon 3.0: Fighting Tiger  
Spectrum Holobyte



1. Zool  
Gremlin
2. Lotus 3: The Ultimate Chall.  
Gremlin
3. Sensible Soccer  
Renegade
4. Civilization  
Microprose
5. Wizkid  
Ocean
6. Jimmy White's Whirlwind Sno.  
Renegade
7. Shadow of the Beast 3  
Psygnosis
8. Monkey Island 2  
LucasArts
9. The Aquatic Games  
Millenium
10. Indiana Jones 4  
LucasArts

## Amiga

1. Monkey Island 2
2. Sensible Soccer
3. Bundesliga Man, Pro
4. Civilization
5. Lotus 3

## MS-DOS

1. Indiana Jones 4
2. Wing Commander 2
3. Monkey Island
4. Civilization
5. Ultima Underworld

## Atari ST

1. Amberstar
2. Dungeon Master
3. F1 Grand Prix
4. Monkey Island 2
5. Lemmings

## Super NES

1. Super Probotector
2. Super Mario World
3. Street Fighter 2
4. F-Zero
5. Axelay

## Mega Drive

1. Sonic the Hedgehog
2. EA Hockey
3. Wonderboy S
4. Shining in the Darknes
5. Quakshot

## Handheld

1. Sonic (GG)
2. Super Mario Land (GB)
3. Final Fantasy Adv. (GB)
4. Choplifter 2 (GB)
5. Toki (Lynx)

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	10. Monat
2.	(2)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	9. Monat
4.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
5.	(6)	Wing Commander 2	Origin	14. Monat
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	13. Monat
8.	(-)	Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
9.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	23. Monat
10.	(13)	Amberstar	Thalion	5. Monat
11.	(-)	Lotus 3.0: The Ultimate Chall.	Gremlin	1. Monat
12.	(11)	Ultima Underworld	Origin	5. Monat
13.	(-)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
14.	(17)	Dungeon Master	FTL	47. Monat
15.	(-)	Fire and Ice	Renegade	4. Monat
16.	(-)	Dynablaster	Hudson Soft	1. Monat
17.	(-)	Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
18.	(-)	Aces of the Pacific	Dynamix	2. Monat
19.	(-)	Super Probotector	Konami	1. Monat
20.	(-)	Formula One Grand Prix	Electronic Arts	1. Monat

## Gauntlet für Gourmets



Es gibt viel zu tun, packen wir's an.

## The Chaos Engine

**W**as lange währt, wird endlich gut. Unter diesem Motto ließen sich die Bitmap Brothers mit ihrer *Chaos Engine* fast zwei Jahre Zeit und trieben verzweifelten Amiga-Besitzern jeden Monat

aufs Neue Tränen in die Augen: "Ist noch nicht fertig – vielleicht in drei Wochen".

In *The Chaos Engine* dreht sich natürlich alles um eine Maschine: die *Chaos Engine*. Der einfallsreiche Baron Forte-

sque erfand dieses Spielzeug, um die Zeit und den Raum nach Belieben dehnen, quetschen oder strangulieren zu können. "Tolle Erfindung!" meinen Wissenschaftler – "Sie wurde nur vom Falschen gemacht.", sagt die Regierung. Denn Baron Fortesque ist abgrundtief böse. Als dann werdet Ihr zur Maschine geschickt, um sie mitsamt Erbauer dem Erdboden gleich zu machen.

Auf der Jagd nach der *Chaos Engine* wetzt Ihr und ein Kollege in *Gauntlet*-Manier durch vier Welten mit jeweils vier Levels. Jede dieser Welten zeigt sich dabei grafisch und musikalisch von einer ganz eigenen Seite. Lauft Ihr zu Beginn durch eine Wald- und Felslandschaft zu einer geheimnisvollen Villa, erforscht Ihr in der zweiten Welt den Vorgarten der Villa und in Welt 3 die Fortesque-Villa selbst. Dabei stellt sich heraus, daß der Baron und seine Maschine in einem aus Abwässerkanälen bestehenden Dungeon unter dem Haus sitzen, das in der letzten Welt erforscht wird.

*The Chaos Engine* spielt Ihr immer mit zwei Charakteren.

Habt Ihr einen Freund zur Hand, übernimmt dieser Euren Kumpel, seid Ihr allein, wird er vom Computer gesteuert. Zu Beginn wählt Ihr das Duo aus sechs Charakteren. Jeder Kämpfer hat dabei seine individuelle Lieblingswaffe (Molotov-Cocktail, Bomben, Dynamit oder Sani-Kästen), eine persönliche Extrawaffe und verschiedene Charaktereigenschaften (Geschwindigkeit, Stärke, Intelligenz). So gibt es zwei clevere und sehr schnelle Mannen mit einer kleinen Wumme und der Kraft eines Säuglings. Als Alternative stehen Allround-Charaktere oder mächtig starke, toll bewaffnete Muskelprotze mit hohlem Kopf und der Geschwindigkeit einer Schnecke zur Wahl.

Das Spielgeschehen wird von oben gezeigt – das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit Eurer Kanone auf mehr oder minder intelligente Monster oder aktiviert mit gedrücktem Feuerknopf die Extrawaffe. Ziel ist es, pro Level eine bestimmte Anzahl Elektrospalten zu aktivieren, die als Schlüssel zum Ausgang dienen. Nach jedem zweiten Level erscheint

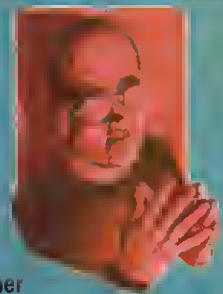


**Brigand**

Einer der beiden Allround-Charaktere. Mittelmäßig stark, schnell und intelligent. Neben einer etwas kleineren Ausgabe von Thugs Waffe in der Hand und benutzt der "Shot Burst" (Streuschuß) als Extra. Der Brigand kostet 2750 Goldstücke.



## Die Maschinenschlosser



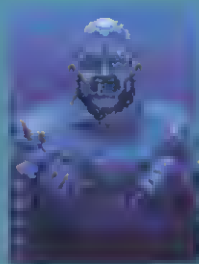
**Preacher**

Er ist ähnlich wie der Gentleman schnell, klug und schwach. Seine abgetehrte Laser-Waffe läßt sich schlecht ausbauen. Der Preacher hat jedoch ein tolles Extra: das "First-Aid-Kid". Benutzt er es, werden die Energieskalen beider Charaktere gefüllt. Der Preacher kostet nur lockere 2500 Goldstücke. Allein das "First-Aid-Kid" macht die Anschaffung bezahlt.



**Gentleman**

Der Gentleman ist sehr schnell, sehr schwach und äußerst klug. Seine kleine Waffe schießt schlecht und verursacht kaum Schaden. Als Extra trägt er die Karte mit sich herum. Der Gentleman kostet 2500 Goldstücke.



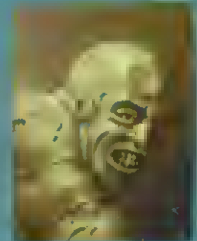
**Mercenary**

Das Ebenbild vom Brigand. Er hat als Waffe aber eine MP, die nicht so ausdauernd schießt. Extra: Bombe. Kostenpunkt: 2750 Mäuse. Dank der schlappen Waffe und der wirkungsarmen Bombe schlechter als der Brigand.



**Navvie**

Navvie ist ebenfalls sehr langsam, toll stark und total dumm. Als Waffe benutzt er eine umgebaute Bazooka. Navvie hat Dynamit als Extrawaffe und ist für den gleichen Preis wie Thug zu haben. Navvie ist Thug wegen der besseren Extrawaffe vorzuziehen.



**Thug**

Thug ist sehr langsam, sehr stark und unwahrscheinlich blödd. Er schießt allerdings mit einer dicken Riffle und hat wirksame Molotov-Cocktails in der Tasche. Thug kostet 3000 Mäuse.





Versteckte Rätsel heizen die Stimmung an: Achtet auf die Säule!

ein Shop, in dem Eure Mannen nach Belieben "getuned" werden können. Schießt Ihr während des Spiels einen Gegner in die ewigen Jagdgründe, hinterläßt dieser ein Geldstück. Das gesammelte Geld dient zum Ankauf von Waffen-Power-Up's, neuen Extrawaffen oder zum Training. Ihr dürft Eure Charaktere schneller, stärker oder intelli-

Abkürzungen oder geheime Gänge zu Bonusräume, mit Unmengen Gold, Extraleben und Lebensmitteln, die Euren Energiebalken aufmöbeln. Des weiteren haben fast alle Levels mehr als einen Ausgang und somit Dutzende mehr oder minder gefährliche Lösungswege. Stirbt einer der beiden Spieler, erscheint er erst wieder, wenn Ihr ein Ying-Yang-



genter machen. Die Intelligenz läßt sich allerdings nur bei den vom Computer gesteuerten Kämpfern erhöhen. Desto klüger sie werden, um so genauer schießen sie, um so besser weichen sie gegnerischen Attacken aus oder halten Euch den Rücken frei.

Neben Geld sind goldene und silberne Schlüssel von herausragender Bedeutung. Diese öffnen in den Levels

Symbol aufnimmt, das als Rücksetzpunkt agiert. Hachen beide Spieler ihr Leben aus, werden die Kämpfer an die Position des letzten aufgenommenen Ying-Yang-Symbols zurückversetzt. Sind alle Leben Eures Kumpels aufgebraucht, kann er nach Beendigung des Levels "zurückgekauft" werden.

Wer *The Chaos Engine* nicht an einem Abend durchspielt, bekommt nach jedem zweiten Level ein Paßwort. Gespei-

Es hat sich gelohnt! Der ewig wartende Amiga-Freak darf endlich in Weinkrämpfe verfallen und die Wand hochhoppeln: *The Chaos Engine* ist das schlichtweg beste Action-Spiel, das die Bitmaps je auf die Beine gestellt haben. Die fast perfekte Präsentation schafft eine geheimnisvoll-rätselhafte Atmosphäre, die unter die Haut geht. Dan Malone hat in Sachen Grafik ganze Arbeit geleistet: Man fühlt sich unversehens ins viktorianische Zeitalter oder in ein Jules-Verne-Buch versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der Präsentation in nichts nach. Einen Actiontitel mit solch spielerischer Tiefe gab es bis heute nicht. *The Chaos Engine* ist kein gradliniges Ballerspiel zum Abreagieren, sondern vereint



Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Programm. Die Levels werden immer komplexer und der Gegnerintellekt steigt merkbar mit den Eigenschaften unserer Mannen. Besonders zu fortgeschrittener Stunde entdeckt man bei jedem erneuten

Versuch, ein Level zu lösen, weitere Schlüssel oder geheime Teleporter. Zudem ist in den Shops eine gehörige Portion taktisches Feingefühl von Nöten, um einigermaßen ungeschoren durch die nächste Welt zu daddeln. Um das Spiel noch etwas aufzulockern, wurde besonders im Zwei-Spieler-Modus nicht mit versteckten Gags und hinterhältigen Fallen gespart. Jeder Charakter sammelt sein eigenes Geld - Wettrennen um Bonushöhlen sind vorprogrammiert.

Seit einigen Monaten sammelten sich dicke Staubballen auf meinem Amiga. Doch seitdem Eric Mattheus mit *The Chaos Engine* in der Redaktion auftauchte, blitzt mein alter 500er in neuem Glanz. Nicht zum ersten Mal bannen mich die Bitmap Brothers an den Monitor. Der Tüftelknaller *Cadaver* und die Ultimativballerei *Xenon 2* forderten schon vor Zeiten ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. *The Chaos Engine* darf sich ruhigen Gewissens in diese prominente Runde einreihen: es ist schlichtweg fantastisch. Das Spielprinzip beruht auf dem altbekannten *Gauntlet*. Allerdings stecken die Bitmaps den Klassiker nicht etwa in ein



neues Gewand, sondern mischten spielerisch kräftig neue Elemente ins Spiel. Geniale Ballerpower, knifflige Rätsel und eine durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. Das durchgestylte Extrawaffensystem und die Entwicklungsmöglichkeiten

des Charakters lassen den Motivationsgrad bis an die Schmerzgrenze klettern. Beim ersten Anblick sticht die typische Dan-Malone-Grafik ins Auge: Monster grinsen frech, der Untergrund blubbert schlammig und die Auswahlbildschirme schimmern im plastischen Bitmap-Brothers-Look. Die abgehackten Sätze der Sprachausgabe feuern den Spieler zum gnadenlosen Weiterspielen an.

chert sind nicht nur Position in der Welt und die Anzahl der verbleibenden Leben, sondern auch sämtliche Eigenschaften Eurer Kämpfer. kn



Wir rüsten auf: Nach jedem zweiten Level erscheint der Shop. Charakter, Name, Waffe, Ausbaustufe der Waffe, Extrawaffe, Ausbaustufe des Extras, Eigenschaften (Skill, Stamina, Speed, Intelligenz), Kontostand



Genre: Action

Hersteller: Renegade

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Renegade

**AMIGA 86%**

Gratik: 82% Sound: 78%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlautwerk

Geplant für: Atari ST, MS-

DDS, Super NES, Mega

Drive, Amiga 1200



## Mega-Mieze



Grafisch eindrucksvoll: Die Vorgeschichte unseres Abenteuers.

# Lionheart

Irgendwann, in einer längst vergessenen Zeit, lebte irgendwo, auf einem längst vergessenen Planeten, das Volk der Katzen in Friede und Eintracht mit seinen Nachbarn. Grundlage für ihre lebenslustige Existenz war ein mächtiger König und ein heiliges Juwel, der *Lionheart*.

Thalions neuestes Produkt entführt Euch in die sagenumwobene Welt der Katzenmenschen. Hauptheld Valdyn wurde mal wieder beim verbotenen Glücksspiel in der "Blutigen Krallen" erwischt und macht sich auf eine Gefängnisstrafe gefaßt. Nach zwei Tagen im finsternen Kerker wird unser erschrockener Held vor den

König geführt, der ihm auch gleich ein spannendes Geschichtchen verklickert.

Jedes Jahr hat der König seinem Volk den *Lionheart* zu zeigen, um erstens kräftig auf den Putz zu hauen und zweitens seine Integrität zu präsentieren. Dummerweise wurde das tolle Juwel vom oberbösen Norka gemopst und der König ist am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Norka hat vor den Grenzen seine Streitmacht mitsamt Monsterhorden, fliegender Eingreiftruppe und schwebendem Basis-Schloß aus dem Boden gestampft. Der gute König kann seine Armee nicht schicken, da sie zu viel Aufsehen erregt und

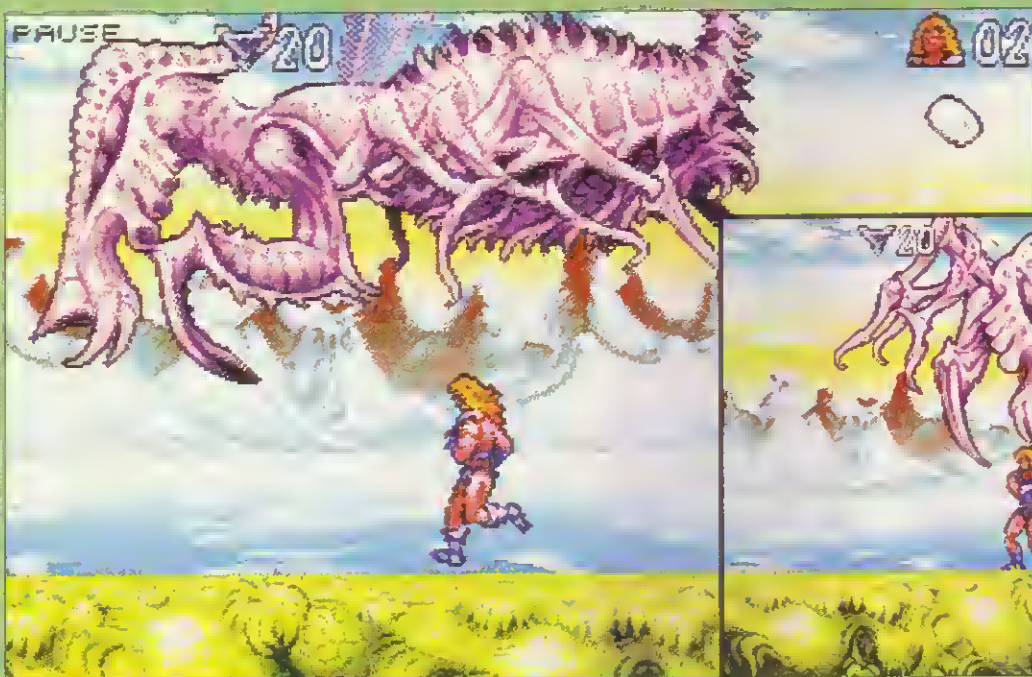
somit die Bevölkerung frühzeitig über den grandiosen Verlust informieren würde. Die Sache muß schnell und unauffällig vonstatten gehen. Dummerweise trägt Valdyn den Spitznamen *Lionheart*, da er so kräftig gebaut und mächtig intelligent ist. Valdyn soll nun den schwierigen Job übernehmen und die Kostbarkeit aus den Klauen Norkas retten.

Natürlich lehnt Valdyn dankend ab – der König konfrontiert ihn jedoch mit einer Frage, wie sie nur Herrscher stellen können: Nimmst Du an, bist du frei, lehnt Du ab, rollt dein Kopf. Zusätzlich angetrieben von der Tatsache, daß seine Freundin beim Diebstahl zugegen war und fluchs versteinert wurde, nimmt unser Held doch an und schlägt sich durch dicke sieben Welten, bevölkert mit den unaustehlichen Schergen Norkas und bewacht von übermäßig großen Obermotzen.

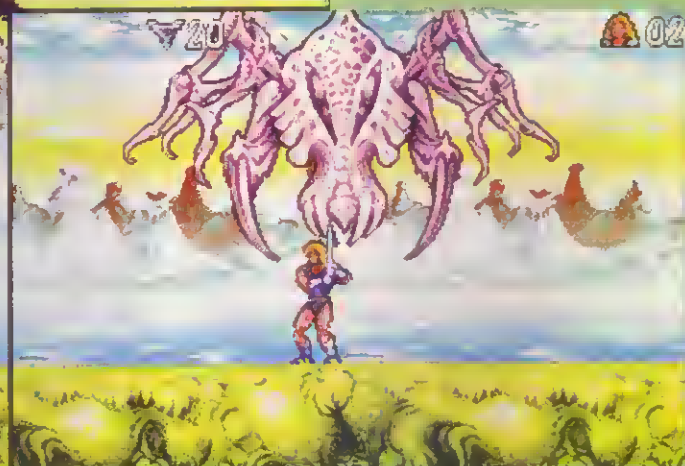
Die ersten drei *Lionheart*-Welten teilen sich in einzelne

Levels, die mittels Höhlen verbunden sind. Zu Beginn hüpfst sich Held *Lionheart* durch einen vertrackten Sumpf, gefolgt von der Ruine einer einst großartigen Stadt. Hat sich Valdyn durch diese Ruine gehüpft, wartet ein Vulkanlevel mit Lava-Ausbrüchen und feurigen Überraschungen. Unser Held springt sich jedoch nicht nur per Pedes durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sondern steigt zu fortgeschrittener Stunde auf eine kleine Kampfchse. Mit dieser durchstreift Ihr das vorletzte Level, indem ihr gegen ein riesiges Luftschiff zu Kriege zieht und fliegt zum Schluß in schönster "Shoot'em-Up"-Manier zu Norka persönlich.

Auf der Suche nach Freundin und Juwel werdet Ihr auf den zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Bei dem Aufbau seiner Armee zog Norka alle



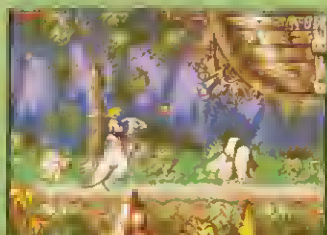
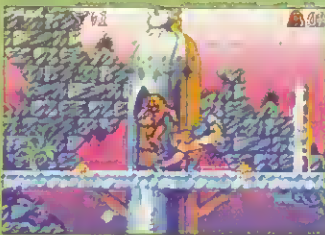
Echt ekelig: Der Obermotz der Sumpfwelt füllt den gesamten Bildschirm.







Toll ausgetüftelt: Mit der richtigen Bewegung schaukeln die Plattformen in die Lüfte und erreichen die "Extra-Zinnen"



Register seines Könnens: Treffen wir anfangs lediglich auf langsame, schwächliche Monster, begegnen uns in höheren Levels ganze Formationen von Drachen oder finsternen Orks. Dabei hat jede "Art" ihre eigene Angriffstaktik und fordert von Euch eine bestimmte Bewegungsabfolge, um ungeschoren davonzukommen. Natürlich verteidigt sich Valdyn nicht mit der bloßen Handfläche. Dank eines extrascharfen Schwertes haut der Katzenmensch auf Knopfdruck in gegnerische Körper. Dabei lassen sich in Verbindung mit bestimmten Joystick-Richtungen verschiedene Schlagarten hervorrufen. Alle Gegner ha-

ben zudem eine bestimmte Anzahl Hitpoints und sind somit nicht immer mit nur einem "Pieks" auszuschalten.

*Lionheart* bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen stationärer Verteidigungsanlagen auf. Blumen spucken Giftpollen, aus Tonnen springen Stahlkugeln und aus Wespennestern schwärmen kleine Flugungeheuer aus. Des weiteren trifft Valdyn auf ungewöhnliche Plattformen, hangelt sich an Seilen über Abgründe oder hängt zur Abwechslung an der einen oder anderen Burgzinne.

Valdyn verfügt über ein mittels Herzen angezeigtes Ener-

Was für eine Grafik! Was für ein Sound! Was für ein Spiel! Die Jungs von Thalion haben derart viel Arbeit in dieses Projekt gesteckt, daß man glaubt, den Schweiß aus den Disketten tropfen zu sehen. Und wahrlich, sie haben nichts vergessen, was ein gutes Hüpf- und Kampfspiel ausmacht: Die verzweigten Levels sind toll ausgetüftelt und mit neuartigen Ideen versehen, die Bewegungsmöglichkeiten des Löwenmenschen Valdyn sind wunderbar vielfältig und die Musik bombastisch und atem-



beraubend atmosphärisch. Aber noch schöner ist die optische Präsentation: Die düstere Fantasy-Grafik, die sensationelle parallax-scrollende Wolkendecke und die flüssigen Animationen lassen jeden Amiga-Besitzer mit der Zunge schnalzen. Keine Kritik? Doch:

*Lionheart* zeigt sich nie unfair, aber irre komplex und hart. Unbegrenzte Continues vermisse ich ebenso wie schlagkräftige Extrawaffen. Meine Begeisterung bleibt davon jedoch unberührt. Kauft Euch dieses Programm!

In letzter Zeit litten Computerspieler unter akutem Mangel an hochwertigen Jump'n'Runs. Wenige Highlights, wie *Fire & Ice* oder *B.C. Kid* täuschen darüber nicht hinweg. Allzu oft boten Videospielkonsolen wesentlich dichtere Hüpfabenteuer mit phantastischer Grafik und durchgestylter Steuerung. Das Thalion-Team um Erik Simon zeigt jedoch, daß Amiga-Spiele mit fernöstlicher Edel-Springerei mithalten können. So bringt *Lionheart* alle Qualitäten eines erfolgreichen Jump'n'Runs mit sich: Atemberaubende Grafik betört den Spieler von Beginn an. Schaut man sich dazu die liebevollen und sehr zahlreichen Animationen an, scheut man sich regelrecht, dem Feinden einen Dolch in die so wundervollen Leiber zu bohren. Musikalisch hat Erik Simon mit Matthias Steinwachs zweifellos einen der fähigsten Computer-Kapellmeister verpflichtet: Die zahlreichen Musikstücke sind durchgehend ein-



gängig, dabei allerdings in Sachen Melodie und Sample-Wahl gehörig abgefahren: Dröhnt aus dem einen Level orchestraler Bombastikus-Sound, der auch von Carl Orff stammen könnte, erleben unsere Ohren in der nächsten Welt wunderschöne Melodien, die sich glänzend als Badewannen-Hits eignen. Im Spieldesign stimmt ebenfalls nahezu alles: Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können und viele Gags in nett bis genial aufgebauten Levels motivieren kräftig. Zudem bieten Feindvolk und zahlreiche Minirätsel reichhaltige Abwechslung. Trotz etlicher Geheimräume und Bonushöhlen werden sich "Extra"-Fetischisten jedoch totsuchen: *Lionheart* bietet außer drei verschiedenen starken Schwertern keine Extras. Zudem juckt es gewaltig an des Spielers Nerven, anfangs ständig Löcher in die Luft zu schneiden und so an das sehr kurze Schwert erinnert zu werden.

## Amiga in Nöten

Es wird immer augenscheinlicher: Größere Softwarefirmen, vor allem amerikanische, behandeln Commodores 16-Bitter seit geraumer Zeit als notwendiges Übel. Umsetzungen werden, wenn überhaupt, immer schlampiger und ohne Liebe "runterkonvertiert". Der Grund ist dabei nicht der Amiga selbst, sondern die Tatsache, daß mit Amiga-Spielen kein Geld mehr verdient werden kann. Auf keinem Computer wird so viel kopiert, wie auf Commodores Freundin. So läßt sich, trotz der riesigen Verbreitung des Amigas, im Gegensatz zu PC-Software nur lächerlich wenig verkaufen. Kein Wunder, daß

immer weniger Firmen aufwendige Amiga-Spiele produzieren. Der Abstieg des Amigas wird vom "kopierenden Spieler" selbst verursacht. Thalion's *Lionheart* soll in diesen schweren Zeiten als Markt-Indikator dienen. Werden viele *Lionhearts* verkauft, dürfen wir auch in Zukunft auf großartige Thalion-Spiele für den Amiga hoffen. Verkauft sich das Spiel jedoch schlecht (und trotzdem hat es jeder), war es Thalions Abschiedsgeschenk an die Freundin. Aus diesem Grund besitzt *Lionheart* keinen Kopierschutz. Wer seinen Amiga nicht selbst "löten" will, sollte von Cracks und Kopien die Finger lassen.

giesereservoir. Berührt er einen Gegner, wird ihm ein Herzchen abgezogen. Nimmt Valdyn ein Heißfläschchen ein, wird das Herz wieder aufgefüllt. Die Heiltränke sind jedoch nicht die einzigen Extras: Valdyn findet kräftigere Schwerter, Extraleben und jede Menge "Thalion"-Kristalle. Habt Ihr 100 Kristalle im Säckelchen, gibt's ein Extraherz, also einen Hitpoint hinzu. Logischerweise lagern die Extras nicht unübersehbar auf dem Weg, sondern hocken gut versteckt in schwer zugänglichen Höhlen.

Habt Ihr alle Leben verspielt, warten je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Continues auf Euch. kn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Thalion

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Thalion

AMIGA

83%

Grafik: 90% Sound: 79%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweittaufwerk, Turbokarten, Festplatte

Geplant für: -

**M**it Hilfe der "Macht" hoffen die LucasArts-Designer rechtzeitig zum Weihnachtsfest *X-Wing* fertigzustellen – leider haben sie ihre Jedi-Fähigkeiten leicht überschätzt oder die "dunkle" Seite hatte ihre Hand im Spiel. Die Veröffentlichung von *X-Wing* verzögert sich nochmals um rund ein bis zwei Monate. Dummerweise wurde auch der Versand aller *X-Wing*-Testmuster kurzfristig gestoppt. Leider, denn für das große Ereignis war in der *POWER PLAY* alles vorbereitet: Der Titel war fertig, zwei Seiten im Heft reserviert. Als der Anruf mit der Hiobsbotschaft ("Kein *X-Wing*!") aus den LucasArts-Studios kam, war es für eine Änderung leider zu spät. Anstatt Euch jedoch zwei leere Seiten zu präsentieren, haben wir schnell reagiert und zwei Bothan-Agenten beauftragt,

# X-WING

## AUF DEM PRÜFSTAND

### Der TIE Fighter/Interceptor

Das markanteste Merkmal der *TIE Fighter* sind die seitlichen großen Solarflügel, die für den Antrieb des Zwillings-Ionenmotors (Twin Ion Engine) sorgen – so müssen die *TIE Fighter* kaum Treibstoff mitführen. Diese Leichtigkeit ist ein wichtiger Grund für die Schnelligkeit und Wendigkeit dieser Jäger. Aus Gewichtsgründen wurde auch auf ein Hyperdrive und ein Deflektorschild verzichtet.

Im Laufe der Zeit wurden an den *TIE*s viele Modifikationen vorgenommen. Der gängigste *TIE Fighter* ist das In-Modell. Der Unterschied zum Basismodell ist ein separater Generator für die zwei Laserkanonen. Weitere Varianten können mehr Waffen mitführen (*TIE/gt*), haben eine leistungsstarke Kommunikationsvorrichtung und sensible Sensoren (*TIE/rc*) oder ein genaues, ferngesteuertes Zielsystem (*TIE/tc*).

Der bisher größte Schritt in der Geschichte dieser Jäger ist die Entwicklung des neuen *TIE Interceptors*. Er unterscheidet sich nicht nur optisch durch die hervorstechenden Solarflügel in Zackenform, sondern glänzt auch mit verbesserter Leistung. Der Ionenantrieb wurde verstärkt und die Solarflächen vergrößert, um die Energieversorgung zu sichern. Der Interceptor ist mit 125 MGLT der schnellste imperiale Jäger und wird in der Endgeschwindigkeit nur vom *A-Wing* übertroffen. Normale *TIE Fighter* haben



Ihr könnt in einen A-Wing, B-Wing oder X-Wing steigen

die Sprünge in den Hyperraum ermöglichen. Alle hierfür nötigen Berechnungen und die Kontrolle aller Funktionen des Jägers übernimmt ein Astromech-Droid, der in einem eingelassenen Sockel hinter dem Cockpit seinen Platz hat. Der gängigste Astromech-Droid ist die R2-Einheit von Industrial Automation. Zur weiteren Ausstattung des *X-Wing*-Raumjägers gehört ein Deflektorschild und ein Schleudersitz, welcher dem Piloten für kurze Zeit (die Betonung liegt auf "kurz") ein ausreichendes Überlebenssystem im kalten Weltall bietet – falls einmal der Energieschutzschirm versagt.

geheime Daten über die imperiale Flotte zu besorgen und präsentieren Euch hier ein Theorie-Duell *X-Wing* gegen *TIE Interceptor*. Der Rebellen-Flieger muß sich nicht nur dem Imperiums-Jäger stellen, sondern auch auf dem Prüfstand gegen die Konkurrenz antreten. *js/mh*

### X-Wing-Historie

Zu Zeiten der alten Republik arbeitete man beim Waffenproduzenten Incom mit Hochdruck an einem neuen Raumjäger, der alle vergleichbaren Maschinen in den Schatten stellen sollte: Den *X-Wing*.

Als Senator Palpatine, besser bekannt als "Imperator", die Schreckensherrschaft über die Galaxis erlangte, sind vom

*X-Wing* erst wenige Prototypen gefertigt worden. Viele Incom-Ingenieure konnten sich nicht mit dem Gedanken anfreunden, daß der *X-Wing* von nun an dem Imperium dienen sollte und "entführten" mit Hilfe eines kleinen Rebellenkommandos alle gebauten *X-Wings* und die technischen Unterlagen.

Im Gefechtsfall kann der *X-Wing* seine Flügel zu einer *X*-Anordnung auseinanderklappen. Nicht nur seinen Namen verdankt der Jäger dieser Besonderheit. Vorteile sind auch bessere Manövrierfähigkeit und größere Effizienz der Laserkanonen.

Die vier starken Ionenmotoren beschleunigen den *X-Wing* auf 110 MGLT und sind mit Incom MKI-Modulen bestückt,

### Technische Spezifikationen



Bezeichnung:	T-65 X-Wing
Hersteller:	Incom Corporation
Typ:	Allzweckjäger
Länge:	12,5 Meter
Besatzung:	1 Pilot, 1 Astromech-Droid
Geschwindigkeit:	110 MGLT
Hyperraum:	ja
sprungfähig:	
Versorgungsfähig:	ca. 7 Tage
Bewaffnung:	4 Laserkanonen
Deflektorschild:	ja



TIE Interceptor
Sienar Fleet Systems
Abfangjäger
9,6 Meter
1 Pilot
125 MGLT
nein
ca. 2 Tage
4 Laserkanonen
2 Protonenlorpedowerfer
nein





Das fetzte Spiel von Lawrence Holland: *Secret Weapon of the Luftwaffe*

zwei an der Kanzel montierte Laserkanonen. Beim *TIE Interceptor* hat man die Anzahl der Kanonen verdoppelt und an die vorderen Spitzen der Flügel verlagert. Die Laser-Feuerkraft ist jetzt dem eines *X-Wing* ebenbürtig.

## Fazit

Der *X-Wing* ist ein hochentwickelter Raumjäger und den *TIE's* in fast allen Belangen überlegen – sogar Offiziere des Imperiums haben gefordert, die *TIE Fighter* mit Protonentorpedos, Hyperdrive-Modulen und Schutzschirmgeneratoren auszustatten oder komplett durch einen neuen Jägertyp zu ersetzen. Dieses würde viele Ressourcen verbrauchen und das Imperium setzt seine Prioritäten in anderen Bereichen, wie der Konstruktion des Todessterns. Andererseits läßt sich der *TIE* kaum ausbauen, da jede Gewichtszunahme seinen größten Vorteil dahinschmelzen läßt: Die enorme Wendigkeit. Da immer eine imperiale Heimatbasis – Sternenerstörer tragen in der Regel 72 *TIE Fighter* – in der

Nähe ist, stört das Fehlen eines Hyperdrive-Antriebs kaum. Einen Schutzschirm wünschen sich hingegen viele imperiale Piloten: Ein direkter Treffer und aus dem Zwillings-Ionenmotor wird Milliarden-Partikel-Raumschrott. Zu euphorisch sollten *X-Wing*-Piloten nicht sein. Denn die *TIE Interceptor* sind schneller, wendiger und fast immer in der Überzahl.

## Die Konkurrenz

Selten wurde ein Computerspiel mit solcher Inbrunst herbeigesehnt wie *X-Wing*. Entsprechend der furiosen Zelluloidvorlage ist die Erwartungshaltung an das fertige Spiel natürlich immens. Derzeit macht *X-Wing*, ohne daß der erste Schuß am Monitor gefallen ist, vor allem der Konkurrenzdruck zu schaffen. Denn an der hohen Marke, die Chris Roberts mit der *Wing Commander*-Serie angesetzt hat, wird LucasArts *X-Wing* von den Spielern gemessen. Zwar konnten die Origin-Designer nicht auf einen berühmten Film-Stoff zurückgreifen, schafften es aber trotzdem, das Weltall-Flair gekonnt einzufangen. Die spannende Geschichte vom interstellaren Krieg zwischen der Menschheit und dem kriegervölkchen der Killrathis versetzte auch den abgebrühtesten Sci-Fi-Fan in leichte Ekstase. Kam im ersten Teil die Story noch

## A-WING

**Bezeichnung:**

Rebel A-Wing

**Typ:**

Allzweck- und Abfangjäger

**Geschwindigkeit:**

150 MGLT

**Besatzung:**

1 Pilot

**Bewaffnung:**

2 Laserkanonen (schwenkbar)

Der A-Wing der Rebellenallianz: Besonders bei Duellen mit imperialen *TIE's* ist der Hochgeschwindigkeits-Jäger mit seiner guten Manövrierfähigkeit im Vorteil – er ist sogar schneller als der *TIE Interceptor*. Er ist jedoch nicht für Angriffe auf gepanzerte Ziele, wie z. B. Korvetten, geeignet.

ein wenig zu kurz, wurden Geschichtenfanatiker mit *Wing Commander 2* sowie den Zusatzdisketten entschädigt. Ein dickes Minus handelte sich Origin durch die Veröffentlichung von Programmen ein, die nur so vor Fehlern strotzten. Kaum einer der allerersten *Wing-Commander*, oder *Wing Commander 2*-Piloten wurde von Systemabstürzen, Fehlermeldungen und einem Computer-Schluckauf verschont. Zudem stiegen die Systemanforderungen gewaltig an. Ohne 386er mit 2 MByte RAM und genügend Festplattenkapazität hob *Wing Commander* erst gar nicht vom Flugdeck ab. Den Vogel schoß Origin mit dem zweiten Teil der Reihe ab: Wer das Hauptprogramm, nebst Szenariodisketten und dem Sprach-Pack auf Festplatte kopierte, mußte über 30 MByte Platz freischaufeln. Derzeit absoluter Rekord. mh

## Die Hoffnung

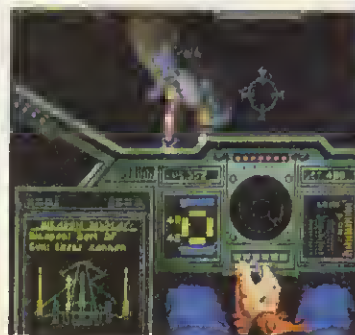
Lawrence Holland rotiert: Die ersten Entwürfe zu *X-Wing* wurden Martin und Michael zwar schon vor zwei Jahren gezeigt, aber seitdem hat sich eine Menge getan – zumindest technisch. Hollands letztes Spiel *Secret Weapons of the Luftwaffe* war zwar eine konsequente Weiterentwicklung des *Battle of Britain*-Erfolgsrezeptes, aber heutzutage muß ein schlagkräftiges Programmerteam mehr anbieten. Die ersten Demos und Bilder von *X-Wing* lassen auf ein techni-

sches Feuerwerk schließen, ohne die Hardware übermäßig zu strapazieren. So wird, wie bei den Konkurrenzspielen ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch gemacht um Explosionen und Laserschüsse möglichst "realistisch" darzustellen. Trotz allen technischen Höhenflügen werden bei LucasArts Kompromisse in Sachen Spielbarkeit gemacht. So bestehen beispielsweise Raumschiffe, die kleinen Jäger, ebenso wie die dicken Sternenerstörer, weitestgehend aus Polygonen. Dies hat den erheblichen Vorteil, daß die Schiffe auch dann noch klar und in den richtigen Proportionen zu erkennen sind, wenn der eigene Flieger dicht an dem Gegner vorbeirauscht. Bei der Verwendung von Bitmap's kommt es hier zu dem berüchtigten "wegkippen" des Feindschiffes.

Der größte Vorteil, den LucasArts gegenüber den Kollegen hat, liegt auf der Hand: Im Hintergrund lauert die wohl erfolgreichste Science-fiction-Story aller Zeiten. *Star Wars*, alleine der Name läßt die Fans erzittern. Der romantische High-Tech-Krimi bürgt für Qualität, Spannung und fulminante Space-Action.

Allerdings liegt hier auch die größte Gefahr für LucasArts: Durch das Filmvorbild sind die Erwartungen an *X-Wing* enorm. So kommt das Programmerteam nicht um eine technisch extrem knifflige "Todesstern"-Sequenz herum. Fehlt ein solcher Auftrag, dürften die waschechten Mini-Jedis wahrlich enttäuscht sein.

Origin schaffte Kino-Atmosphäre



Technischer Höhenflug: *Wing Commander*

# Der Beginn ein



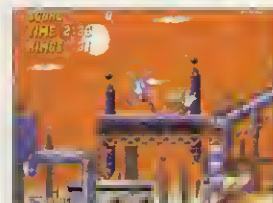
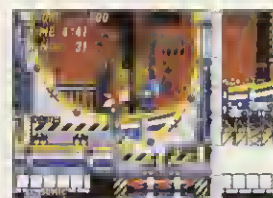


# SONIC 2 THE HEDGEHOG

# er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!



**SEGA Infoservice:**  
Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr.  
Tel: 040/227 09 61

# SEGA

Der Bessere gewinnt.

## Da doppelt der Decker



Die actionhatten Luftkämpfe werden von der Seite gezeigt

Moralapostel dürfen sich wieder verausgaben: Besonders während der "bombigen" Aufträge zeigt *Ancient Art of War* dem Pazifisten die Zähne. Da werden Wohnhäuser und Kulturstätten gebraten oder belebte Schützengräben leergebombt. Ab und an fällt während der "Dogfights" gar ein getroffener Pilot mit markerschüttemdem Schrei aus seiner fliegenden Pappkiste. Abgesehen davon bietet der dritte Teil der Murry-Serie eine grandiose Mischung: abwechslungsreiche Strategie- und Action-Kost, verpackt in schöner Grafik, athmosphärischer Musik und viel ver-



stecktem, aber ständig präsentem Witz. Die Luftkämpfe strotzen vor grafischen Gags und würden mit ihren süßen Fliegersprites selbst den Roten Baron zum Staunen bringen. Strategen kommen dabei voll auf ihre Kosten: Ob bei Luftkämpfen, Bombereinsätzen oder beim einfachen Waypoints-markieren – ständig wird nach taktischem Verstand und strategischem Feingefühl verlangt. Hartgesotene Taktiker sind mit dem Steuern der Luftflotte zwar etwas unterfordert, Einsteiger und "Just-for-Fun"-Generäle werden an dem Action-Strategiemix jedoch ihre helle Freude haben.

## Ancient Art of War in the Skies

Anfangs von Brøderbund angekündigt, flattert nun das Doppeldeckerepos *Ancient Art of War in the Skies* im Microprose-Konvoi gen Softwareladen. Die Programmiersippe Dave, Barry und Dee Dee Murry sorgten unter Apple-Freunden schon vor einigen Jahren mit zwei *Ancient-Art-of-War*-Spielen für Aufsehen, die sich auf kriegerische Techtelmechtel zu Land und zu Wasser beschränkten. Der dritte Teil geht, wie der Name schon sagt, in die Luft.

In mitten des ersten Weltkriegs startet Ihr Eure Karriere als Kommandant der damals noch nicht so schlagkräftigen Militärfliegerflotte. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, darf trainiert werden: Ob Luft-

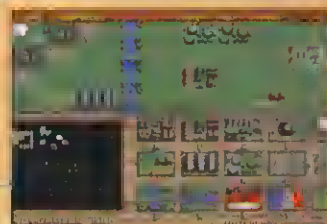
kampf "Doppeldecker gegen Dreidecker" oder "Bombardenschütze gegen Abfangjäger", ob Bombenübung oder Figurenfliegen – alles ist möglich. Wer ins harte Feldherrens Geschäft schnuppern will, sucht sich den passenden Gegner (von Richtthofen bis Wilhelm II.) und eins von 54 vorgegebenen Szenarios aus, in denen alle Feindaktivitäten vereitelt und Euer Gegenüber

Entgegen dem martialischen Titel geht's im Spiel erfreulich unkonventionell und bunt zu. Besonders Sandkastenstrategen, die ihren kriegerischen Job nicht ernst nehmen, werden deshalb Gefallen an den knattemden Kisten finden. Wer im Dreifachdecker des Roten Barons in den kunterbunten Himmel steigt, vergißt den ersten Weltkrieg-Eins-Hintergrund. Die kleinen Flieger steuern sich besonders mit dem Joystick hervorragend. Die gewöhnungsbe-



dürftige Perspektive hat man bald im Griff – komplizierte Flugfiguren sind kein Problem. Auch der große Strategieteil weiß zumindest grafisch zu gefallen. Was mir allerdings abgeht, ist eine durchgehende Campaign. Die einzelnen Szenarien sind zwar nett konstruiert, lassen sich aber leider nicht kombinieren. Punkt zwei: Wer gleich alle Bomber gegen die feindliche Hauptstadt schickt, hat in Nullkommanichts gewonnen – Etwas mehr Realismus hätte nicht geschadet.

Der Feind wird mit Übermacht vom Himmel gefegt (unten)



Der Editor, die Karte und ein Dogfight (von oben nach unten).



schützen oder einen Doppeldecker. Bombardements werden von einer Zielkarte aus geplant. Dort positioniert Ihr einen Bomber und fliegt über die von oben gezeigte Landschaft. Auf Knopfdruck laßt Ihr eine von maximal 25 Bomben fallen oder steuert Eure Kiste. Grantige Flak's machen Euch dabei das Leben schwer. kn

vernichtend geschlagen werden muß. Entweder zerstört Ihr seine Luftflotte, bombt die Hauptstadt in Grund und Boden oder schwächt Euren Feind so stark, daß er aufgibt.

Auf einer Karte lassen sich mit Maus oder Tastatur Wegpunkte für Eure Flieger festlegen – Bomber- oder Jägerverbände werden vorher zusammengestellt. Trefft Ihr auf feindliche Flieger, darf das Kämpfen dem Computer überlassen oder per Hand gefightet werden. Dabei seht Ihr einen Luftkampf von der Seite und steuert den Bomber-Bord-

Genre: Strategie

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

75%

Grafik: 60% Sound: 65%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundbaster, Roland, Adlib, Maus

Geplant für:



## Besser Bunt



Rundenweise zieht Ihr Eure Einheiten über die Landkarte

# Battles of Destiny

Strategiespiele erfreuen sich in den Vereinigten Staaten besonders großer Beliebtheit. Nicht umsonst sitzen die bekanntesten Programmierer des Genres in Amerika. Aktuellster USA-Import ist *Battles of Destiny*, aus dem Hause Quantum Quality Productions, die uns schon *The perfect General* bescherten. Spielerisch orientiert sich *Battles of Destiny* an dem Dan-Buntens-Klassiker *Global Conquest*. Alleine gegen drei Computergegner oder die entsprechende Anzahl menschlicher Kontrahenten steuert Ihr rundenweise verschiedene Truppeneinheiten (beispielsweise Infanterie, Panzer, Schlachtschiffe und Flugzeuge) über fiktive Landkarten. Ähnlich wie im berühmten Vorbild gilt's, Städte zu erobern, in denen dann neue Einheiten produziert werden. Für jede eingenommene Stadt und jede gewonnene Schlacht bekommt Ihr Punkte. Gesiegt hat derjenige, der am Ende

einer bestimmten Rundenanzahl den High-Score innehat, als erster das Punktesoll erreicht, oder alle feindlichen Einheiten vernichtet hat. Wer genug von Solokarte oder den zwei "Campaigns" hat, darf mittels Editor neue Karten entwerfen und spielen. mh

Genre: Strategie

Hersteller: QQP

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

**MS-DOS 61%**

Gratik: 29% Sound: 14%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib

Geplant für: -

Die Begeisterung über das neue Strategiespiel *Battles of Destiny* währte bei General Hengst nur kurz. Denn der Versuch der QQP-Programmierer, aus dem Schützengraben zu hüpfen und den Feldherrnhügel zu erreichen, der von *Global Conquest* gehalten wird, bleibt im Ansatz stecken. Technisch liegt die High-Res-EGA-Grafik des Neuzugangs um Klassen hinter dem



Vorbild. Dies ist noch verzeihlich. Weniger witzig: Strategisch haben sich die Designer einige kleine Patzer erlaubt. So werden bei *Battles of Destiny* die Marschrichtungen nicht angezeigt, Infos über Truppenteile sind extrem spärlich und das Beladen von Transportern ist zu umständlich. Auch der, recht anspruchsvolle, Editor verhilft dem Spiel nicht zur höheren Wertung.

## EUROGAMES

64 AM ST PC CD Mac VideoGames

Lieber Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gemachten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie bei uns diese neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disketten für die Systeme: 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf 1MB.....59  
Gravia UltraSound Card.....399  
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip.....499  
SoundMan Card (AdLib-kompat.).....199  
Der absolute Joystick Advanced Gravi.....79  
PrintShop Deluxe PC - super I.....129

1659 - Der Reeder.....86  
3D The 2. Construction Kit.....141  
Abandoned Places 2.....82  
Aces over Europe.....118  
Allen 3.....92  
Alone in Dark (Lovecraft).....99  
Amazon - Guardians of Eden.....107  
Ambassador.....112  
ATAC Adv. Tactical Air Comm.....100  
B-17 Flying Fortress FS.....110  
Batman Returns.....78  
Beavers.....66  
Bob Champion Karate.....82  
Body Blows.....74  
Bunny Bricks.....66  
Burning Steel - Atlantic.....82  
Caesar - Simulrome.....71  
Cannon Fodder.....79  
Castles Dr. Wolfenstein.....107  
Champions Adventure (NFL).....92  
Chevalier de Labyrinth.....92  
Civilization.....90  
Conquered Kingdoms.....99  
Commander Max Overkill Copt. FS.....107  
Greepers.....78  
Cry of Dammed.....70  
Curse of Moordread - Drags Lair3.....86  
Cyber Empires (SSI).....92  
Dark Legions.....78  
Dark Sun (AD&D).....134  
Darklands - Heroic Adventure.....112  
Darkmire.....92  
Das schwarze Auge 1,5MB/2LW1.....90  
Der Patzinger.....82  
Disaster Strikes.....74  
Drill RolePlay.....86  
Elite 2 - High Frontier.....100  
Erben des Throns.....55  
Evoker - Jump n Run.....41  
Eye of Beholder 3.....99  
F15 Strike Eagle 3 FS.....119  
Fields of Glory.....86  
Flashback.....74  
Flies - Attack on Bath.....82  
FM3 Football Manager 3.....45  
FS 5 FlightSim. Air Force.....74  
Funsoft Inc.....74  
German Trucking Manag.....78  
Gnome Alone.....74  
Goblins 2.....63  
Grand Prix Formula 1.....90  
Great Naval Battles 39-43.....99  
Greens Golf David Leadbetter.....107  
Gunship 2000.....99  
Hand of St. James.....78  
Harrier Assault AV-8B.....71  
Humans.....78  
Inca - Die Abenteuer.....92  
Incredible Machine.....86  
Indiana Jones 4 Fate.....63  
Ishar: Leg. of Fortress.....63  
Jonah.....82  
Jonny Crash.....99  
Jorune.....99  
Kick Off 3.....74  
KillerBall Roller-Team.....73  
Kings Quest 6.....96  
Koshan Conspiracy.....86  
Kyandia - Pables & Flends.....71  
Lemmings 2 The New I.....78  
Lethal Weapon 3.....41  
Line in Sand (SSI).....74  
Lionheart.....90  
Lure of Temples.....63  
M - Monsoon Kidn (SSI).....99  
McDonalds Land.....41  
Mega Fortress B52 Old Dog.....63  
Mega Traveller 2 Ancients.....78  
Mercenaries (by Mindcraft).....86  
Metamorphosis.....74  
Midnight Sun SSI.....92  
Might & Magic 4.....82  
Millennium 2.2.....78  
Mindstream.....78  
Mokowe Adventure.....74

plus die 7 Fantastic+ Punkte:

Jedes Computer-Spiel, das wir in Sie belieben, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 Fantastic+Punkte! Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken Freispiele (als Treue-Frühen). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Monday Night Football.....	86	96
Myra - The Legend.....	74	74
Nick Falso Golf.....	74	74
Nigel Mansells Wild Champ.....	41	66
No Second Price (Motorrad).....	66	66
Noddys Playtime.....	74	74
Oil Baron (Oil Empire).....	74	74
Out of this World.....	93	99
Outlander (Road Warrior).....	82	82
Pacific Theater Operation.....	110	110
Pandemonium.....	78	78
Piracy on High Seas.....	82	86
Pirates 21 Gold.....	99	99
Reach for Stars.....	62	86
Red Zone Motorrad.....	56	66
Return of Tiger.....	78	78
Reb Nebular.....	107	100
Rift war Saga (Sierra).....	60	69
Risky Woods.....	82	68
RoboSports (WIN).....	78	82
Rome - A.D. 92.....	92	92
Rookies.....	92	92
Rules of Engagement 2.....	93	93
Sabre Team.....	66	66
S.A.S. Special Air Service.....	78	78
Secret Monkey Island 2.....	82	91

Dazu Jede Menge starke  
**NICE % PRICE % HITS**  
Sie finden alle in unseren  
aktuellen SpielWare-Listen:  
I Anfordern! Lohnt sich echt!

Shadow of Camel (Lovecraft).....	99	99
Shoe People.....	41	66
Siege - Die Burg.....	78	63
SimBart.....	82	82
Skat 92 - perfekt III.....	104	82
Space Shuttle Simulator.....	74	82
Special Forces Airborne.....	90	90
Spellhammer AD&D.....	92	99
St. Thomas.....	82	82
Star Control 2 Ur-Quan.....	86	86
Star Trek 5 25th Anniversary.....	66	66
Streetfighter 2.....	41	74
Strike Commander.....	112	112
Stunt Island (Disney).....	86	86
Sturmtruppen Comic.....	44	74
Sukija.....	99	99
Sword (Legend) of Valour.....	78	92
Taskforce 1942 Navy.....	99	114
Terminator 2029 A.D.....	105	105
The A-Train 3D.....	107	79
The Big 100 Collect.....	49	74
The Chaos Engine.....	74	74
The Dark Hall (Stephen King).....	92	61
Tiger Road Karate.....	78	78
Tiny Sweets.....	37	74
Tomado (Combat Pilot 2).....	74	93
Transatlantic.....	74	74
Treasures Savage Frontier.....	74	71
TV Sports Baseball.....	66	62
TV Sports Rollerbabes.....	82	74
Twilight 2000.....	96	96
Ultima Trilogy 2: U4.5.....	63	85
Uncharted Waters RPG.....	107	102
Universal Monsters.....	74	74
V for Victory.....	112	112
Vision Sci-Fi Adventure.....	82	99
Warriors of Reyne.....	63	74
Waxworks - Elvira continues.....	86	86
Ween - The Prophecy.....	74	74
Wings 2 FS.....	107	107
Wizardry 7 Crusaders.....	99	89
World Atlas.....	116	116
World of Trolls.....	44	78
WW1: History Line (Battle2).....	99	99
X-Wings FS.....	99	99

FUNASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele. Einige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt.

Jetzt schon mal reservieren! Sie wissen ja: Was jeder will, reicht oft nicht für alle!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-LISTE nach Typ an:

Für C64/Amiga/Atari ST/PC/CD/Mac

Sega/Mega/NES/GameBoy/Lynx/Super NES

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14.12.92

Irrtum/Änderung/Teillieferung vorbehalten.

## FUNASTIC ComputerWare

1. Die vollständige Auswahl
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Kunde-ist-König-Service

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.

Wenn Sie lieber telefonieren:

Mo - Fr 10-12 Uhr, 14-17, Fr. bis 15 Uhr,

24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So.

Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht:

per Post und per Nachnahme (+ DM 10,-).

Servus Austria, Gruzi Schwyz, Ciao Italia:

Wir versenden täglich auch ins Ausland:

(immer abzgl. 14% d. St. + Nachv.-Versandst.

oder per Post-Barnweu, + 15,- Versandpausch.)

FUNASTIC ComputerWare:

EuroGames GmbH

Postbox 14 02 09

Müllerstr. 44 (kein Laden)

D - 8000 München 5

Telefon 089 - 260 95 93

Fax 089 - 268 138

Die besten Computerspiele.

Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen:

gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung!)



## Burgfrieden



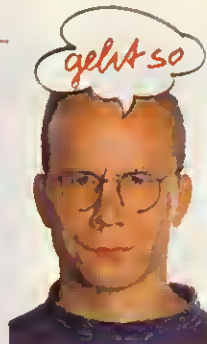
Die Burgen schießen von allein gen Himmel.

## Castles 2

Wie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von Mund zu Mund: "König Charles ist tot – Es lebe der neue König!". Nur eine Kleinigkeit läßt die Einwohner stutzen: Ihr König hinterließ gar keinen Erben. Für die gierigen Provinzhäupter die Chance, das Reich unter sich aufzuteilen. Ihr tretet als aufstrebender Jungfürst eines der Zwergstaaten ins *Castles-2*-Geschehen. Euer

Lebensmittel und Rohstoffe an. Mit diesem Futterrückhalt habt Ihr erst einmal Handlungsfreiheit. Von einer Panoramakarte zieht Ihr die Fäden Eurer Politik. Da jede Eurer Aktionen Zeit kostet, zeigt Euch ein Balken die Mannschaftsstärke und den Verlauf der Handlung an. Ein Blick auf das zersplitterte Königreich genügt: Zahlreiche Kleinstaaten kämpfen ums Überleben. Doch bevor sich

Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges in der *Castles 2*-Architektur geändert: Mit der überarbeiteten Benutzerführung flutscht das Regieren, daß einem das Zepter raucht. Außer den bekannten Spielelementen aus Teil eins beflügeln ein Packen neuer Spielideen den Hobbykönig. Außerdem sind kleine Animationen und atmosphärisch gezeichnete Bilder Balsam für das Strategenaugen. Rundherum ist die *Castles-2*-Strategiewelt durchdacht und läßt kaum Langweile aufkommen.



Kritikpunkte sind die 3-D-Editoren, die selbst ambitionierte Bauexperten durch eigenartige Perspektiven täuscht. Eine Zumutung ist die musikalische Untermalung, bei der selbst Walther von der Vogelweide die Zitter aus der Hand fallen würde. In alten C-64-Zeiten war *Defender of the Crown* eines meiner Lieblingsspiele. Doch das *Castles-2*-Mittelalter-Feeling kam bei mir nicht an. Was vom Spiel übrig bleibt, ist ein akzeptables Strategierangel mit ansehnlicher Grafikzulage.

Besonders ritterlich geht's bei Interplay's neuestem Burgen-Bastelbogen nicht gerade zu: Im Stil des Oldies *Defender of the Crown* herrschen an den *Castles-2*-Höfen diese Intriganten, Meuchelmörder und neidische Nachbarn. Obwohl das Spielprinzip heillos bei dem berühmten Klassiker abgekupfert ist, die Jagd auf die Krone eher vom Zufall, denn von strategischen Überlegungen abhängt und die Benutzerführung etwas freundlicher ausfallen könnte (Warum wird nicht auf dem Lan-



des-Wappen die aktuelle Festungsstärke angezeigt?), ringt der Burg-Fan mit wachsender Begeisterung um die Gunst des Papstes. Rempeln die eigenen Ritter erst einen Nachbar-Baron nach dem anderen aus dem Rennen, steigt der Adrenalinpegel und die Spannung. Vor allem, wenn unser Fürstentum wächst und gedeiht, wird's hektisch-anspruchsvoll und hält uns ordentlich auf Trab: Hier Diplomaten verschicken, dort die Ernte einfahren, da eine Burg reparieren.



Ende gut - Alles gut.

Ein Königreich in Eintracht: Nun wächst zusammen, was zusammen gehört.

einer Burg im Rücken könnt Ihr auch gleich die Steuerschraube anziehen. Habt Ihr genug finanzielle Rückläufe aus den besetzten Gebieten, bleiben genug Taler, um die Armee aufzurüsten, Ritter zu rekrutieren und Katapulte zu kaufen. Die nächste Eroberung wartet. Bevor Ihr jedoch die goldene Krone aufstülpt, steht Euch eine Audienz beim Papst bevor.

cd

Ziel ist, das Königreich in die Gewalt und die Krone auf Euer Haupt zu bringen. Fünf kronen-geile Banausen erheben Anspruch auf den Thron. Dabei hat jeder der noblen Herren andere Anfangsbedingungen. Als Landesvater erwarten Euch eine Menge Kinkerlitzchen. Die Führung der Armee und politisches Ränkeschmieden erfordern diplomatisches Geschick und salomonische Weisheit. Eure Untertanen sind emsig am Werkeln und häufen

der spitzfindige Feldherr Neuland unter den Nagel reißt, wird die Lage gepeilt. Ein Spitzelkommando erkundet Bodenschätze, Eigentümer und Armeestärke des anvisierten Gebietes. Ist der Gegner eine Nummer zu groß, schleust Ihr stänkernde Politiker oder greuliche Saboteure. Ist Wirtschaft und Armee des Landes geschwächt, schlägt Eure schnelle Eingreiftruppe zu. Auf einem 3-D-Kampffeld werden Soldaten, Bogenschützen und

Ritter von Euch positioniert. Fliegen Pfeile und brechen Knochen, seid Ihr zum passiven Zuschauer verurteilt. Ist die feindliche Armee vernichtet, fließen die Rohstoffe und Steuern des Landes in Eure Kasse. Bevor die einverleibten Bürger die Nase rümpfen können, stellt Ihr eine Burg auf die neu-eroberte Wiese. Ein 3-D-Editor erleichtert die Bauarbeiten, ein Punktekonto informiert Euch dabei über die Standfestigkeit der steinigen Immobilie. Mit

Genre: Strategie

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

68%

Grafik: 52%

Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: -



# WILD LIFE



**Jetzt bewerben!**  
**0138/9000**

Marlboro

MAT 5/93

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 1200, 43101 Solingen. Einsendeschluß: 16. 4. 93 (Poststempel).

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

## Mondkalb im Angebot



Ein kleiner Stückgutfrachter für die schnelle Mark

## Risiko Deluxe



Nur wer alle Provinzen erobert, darf König werden

## Dynatech

**L**uke Skywalker hat immer genug Credits in seinen Jedi-Taschen, Buck Rogers quellen die Dollars aus den Vakuumhosen, Han Solo betankt seinen tausendjährigen Falken nur mit der Goldenen Kreditkarte. Hat sich jemals einer Gedanken gemacht, woher die Penunzen kommen? Welche Bank den Raumhelden unbegrenzten Kredit einräumt? *Dynatech* gibt Antwort: Die freie Marktwirtschaft existiert auch im Welt-raum. Wer hier mithalten will, baut alleine oder zu zweit an seinem Wirtschaftsimperium. Ihr schafft Euch eine möglichst große Handelsflotte an, gründet Niederlassungen im bekannten Universum und schnappt den 19 Computer-konkurrenten die Aufträge vor der Nase weg. Für den nötigen Überblick sorgen Bilanzen, Statistiken und ein Fernschreiber, der über die Aktionen der Mitbewerber informiert. Der Finanzdschungel ist in handli-

che Menüportionen aufgeteilt, die mit Maus und Tastatur bedient werden.

Der Clou beim Handelskrieg: Der Bildschirm ist geteilt. Werden zwei menschliche Firmen gegründet, steigert jeder auf seiner Seite simultan das Bruttosozialprodukt. vv

Genre: Simulation

Hersteller: Magic Bytes

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Magic Bytes

**AMIGA 68%**

Gratik: 47% Sound: 53%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS, ST

## Erben des Throns

**V**or über zehn Jahren schickte sich ein extrem einfaches Strategiebrettspiel an, die Wohnzimmer dieser Welt zu erobern: Risiko. Der überraschende Erfolg des Spiels rief bald findige Computer-Freaks auf den Plan, die die ersten elektronischen Risikovarianten ersannen. Auch heutzutage greifen Spieldesigner das Risikoprinzip gerne auf. Die *Erben des Throns* sind eine Art Luxusrisiko. Ihr versucht Euch zum König eines Fantasielandes aufzuschwingen. Wahlweise spielt Ihr solo gegen den Computer oder gegen bis zu drei Kontrahenten. Ihr müßt Soldaten anheuern, Burgen sowie Dörfer bauen und Provinzen erobern. Erst wenn Ihr Euch den letzten Fitzel Land unter den Nagel gerissen habt, könnt Ihr Euch zum König krönen.

Vor dem Spielstart legt Ihr verschiedene Grundwerte und damit den Schwierigkeitsgrad fest. Hier wird angegeben, mit

wieviel Geld und Dörfern Ihr startet, ob sich das Wetter ändert und ob die Geländebeschaffenheit eine Auswirkung auf die Kämpfe hat. Zudem gibt es Zufallsereignisse: Ein Bettler klopft mit Informationen an die Tür oder ein Drache futtert ein paar Soldaten. mh

Genre: Strategie

Hersteller: GDG

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: GDG

**MS-DOS 70%**

Gratik: 49% Sound: 33%

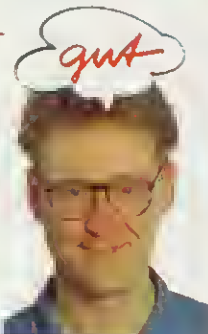
Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 K8, EGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Geplant für: Amiga, ST, C 64

Wirtschaftsspiele sind aus der deutschen Computerlandschaft nicht wegzudenken. Während die internationale Konkurrenz immer aufwendigere Simulationen und Abenteuer abliefern, ist Software "Made in Germany" fast gleichbedeutend mit Produktivitätssteigerung und fader Hochzinspolitik. Deshalb erfreulich: *Dynatech* schafft



den Hypersprung aus dem Wirtschaftseierlei und überzeugt durch Übersichtlichkeit und sauberes Finanzmodell. Im simulanten Duellmodus kommt sogar Hektik auf – im ansonsten behäbigen Genre eine rühmliche Ausnahme. Wer von Bilanzen und Frachtraten nicht lassen kann, wird mit *Dynatech* zufrieden sein und langfristig motiviert.

Nichts geht über eine Partie *Risiko* im Kreis werter Kollegen. Sind das Originalbrett oder die meisten Kumpels mal nicht zur Hand, füllt diese ordentlich aufgebohrte Computervariante die Lücke dicke wieder aus. Dank spritziger Zufallsereignisse, angenehm variierbarem Schwierigkeitsgrad und der komfortablen Bedienung, steht



der vergnüglichen Jagd nach der Königskrone kaum noch etwas im Wege. Ein besonderes Leckerli sind die zahlreichen VGA-Bilder und Zwischensequenzen, die das trockene Taktikgummel optisch auflockern. So gerne ich *Erben des Throns* auch spiele: Ein wenig mehr innovative Eigenideen hätten dem Spiel sicher gut getan.



IHR KENNT ES AUS DEM RADIO - WETTEN?

"How Do You Talk To An Angel"  
Die amerikanische No. 1 Single

# THE heights

"How Do You Talk To An Angel" aus dem aktuellen Album "The Heights" (CD/MC)

EMI  
GERMANY

## Auch ohne Sechseck was los



Bei Kämpfen wird diese Perspektive eingeblendet

## Gemfire



Es geht auch ohne Hex-Felder:  
Das Gemfire-Schlachtfeld.

Japans Strategieschmiede Koei gönnt sich keine Ruhe. Im gutgeölten Rhythmus einer Schweizer Kuckucksuhr schieben die fernöstlichen Taktikexperten in regelmäßigen Abständen neues Strategiefutter in die Läden. Das jüngste Spiel unterscheidet sich in vielen Punkten kaum von den bekannten Koei-Spielen im Stil eines *Nobunaga's Ambition* oder den berühmten *Bandit Kings of Ancient China*. Im gewohnten 640x200-Punkte-EGA-High-Res-Look, ist eine Übersichtskarte eines Landes zu sehen, das in kleinere Provinzen unterteilt ist.

Ihr seid – vier Grundscenarien stehen zur Wahl – ein kleiner Landesfürst, der sich die restlichen Ländereien einverleiben möchte. Zu Beginn

sucht Ihr Euch einen vorgefertigten Spiel-Charakter und einen Berater aus, der Euch später wichtige Tips gibt. Jeder Ratgeber hat spezielle Vorlieben. Einige sind diplomatisch besonders gut bewandert und regeln die Staatsgeschäfte friedlich, andere entpuppen sich als grandiose Feldherren und meucheln die Nachbarn im Handumdrehen nieder.

Gesteuert wird Euer Königreich am besten via Maus. An die Stelle herkömmlicher Zahlenkolonnen älterer Koei-Programme sind nun kleine Icons

Ultrakonservative Koei-Experten werden erstmal kräftig schlucken: Keine Hex-Felder - dies gilt in den Kreisen hehrer Strategiefreaks als schiere Blasphemie. Wer die Taktik-Computerspiele-Welt nicht ganz aus diesem engen Scheuklappenblickwinkel sieht, freundet sich schnell mit Gemfire an. Eine komfortable Benutzerführung, und das erfreulich einfach gelöste



Kampfsystem zeigen, daß die Koei-Designer ihre Hausaufgaben gemacht haben. Die Zeiten dröger Zahlenkolonnen und Tastenummerei sind mit Gemfire entgültig vorbei. Etwas störend wirkt sich vor allem bei fortgeschrittenen Spielern nur der etwas zu niedrige Schwierigkeitsgrad aus. Ein Hauch mehr taktische Herausforderung hätte Gemfire zu einer höheren Wertung verholfen.

getreten. Qb Ihr Soldaten anheuern, die Ernte oder Eure Provinzen kontrollieren wollt: Ein Mausklick auf das entsprechende Symbol reicht aus. Die größte Neuerung, die

bauen", "Zaun einreißen") erteilen. Kommen sich die Soldaten feindlicher Parteien ins Gehege, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet, in der Ihr das Schlachtengetümmel



Die meisten Funktionen in Gemfire lassen sich per Maus aktivieren



Vor dem Start suchen wir uns einen passenden Berater aus

betrachten könnt. Fegen Eure Armeen die feindlichen Einheiten vom Spielfeld, steigt nicht nur der Landesbesitz, sondern auch Euer Portemonnaie und das Prestige.

Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion. mh

Genre: Strategie

Hersteller: Koei/Infogrames

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Import

MS-DOS 64%

Grafik: 54% Sound: 40%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)

Unterstützt: Soundblaster, VGA, Maus

Geplant für: -



# SUPERVISION

## UNGLAUBLICH TAUGLICH:

**GRÖßER!**

Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

**BESSER!**

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

**GÜNSTIGER!**

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video-  
Spielsystem zum  
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

**SUPERVISION**

**Video-Action mit System!**

- ◆ **SUPERVISION** - Dos Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



Die Spiele mit dem Panda.



**HARTUNG  
SPIELE-BERLIN**

# KOSTENLOSE SOFTWARE

Können wir Ihnen leider nicht bieten.  
Aber viel hat nicht gefehlt - vergleichen Sie selbst!  
Bestellen Sie unter

Tel. 0 24 03/2 11 88  
Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.

## AMIGA

1869	V	64,99
A320 Airbus	A	86,99
Adventure Collection	A	59,99*
Aquatic Games	A	58,99
Archer M. Lean Pool Billard	A	46,99
Assassin	A	46,99
ATAC	A	76,99*
B 17 Flying Fortress	A	76,99*
Bard's Tale Construction Set	A	64,99*
Bat 2	V	72,99
Battle Isle	V	64,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
BC Kid	A	59,99
Big Box 2	A	52,99
Bills Tomato Game	A	59,99
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
C.A.P.	A	59,99*
Creepers	A	59,99*
Civilization	V	74,99
Das schwarze Auge (1MB)	V	72,99
Der Patrizier	V	84,99
Dung. Mast. & Chaos Str.Back	A	59,99
Dynalech	V	52,99
Elysium	V	52,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	V	49,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2	A	74,99
Fantastic Worlds	A	72,99
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Goblins 2	A	64,99
Gunship 2000	A	79,99
Hexuma	V	79,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Hook	A	64,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV	A	79,99
KGB	V	72,99*
Legend of Kyrandia	V	72,99
Legend of Valour	V	79,99*
Leisure Suit Larry 5	V	59,99
Lemmings Double Pack	A	64,99
Links (nur mit Fesplatte)	A	59,99
Lotus 3	A	46,99
Lure of Temptress	V	52,99
Mad TV	V	62,99
Mad TV Data Disk	V	24,99*
Mega Lo Mania + First Sam.	A	56,99
Might and Magic 3	V	64,99
Monkey Island 2	V	79,99
Nigel Mansell's World Cha.	A	52,99
No. 2 Collection	V	64,99
(Winner, Space Max, Black Gold)		
Perfect General	A	68,99
Perfect General Data Disk	A	39,99*
Pinball Fantasies	A	52,99
Police Quest 3	V	59,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Chail. Data Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	74,99
Prophecy of the Shadow	V	64,99*
Premiere	A	52,99
Push Over	A	54,99
Rampart	A	52,99*
Raving Mad (3er - Sam.)	A	52,99
Red Baron	V	59,99
Road Rash	A	52,99
Rome AD 92	A	64,99*
Sensible Soccer 92/93	A	46,99
Shadow of the Beast 3	A	56,99
Shuttle	V	52,99
Silly Putty	A	46,99
Sim City Arch. 1	A	69,99
Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor	A	36,99
Sim Earth	A	69,99*
Special Forces	A	74,99
Street Fighter 2	A	52,99*
The Chaos Engine	A	46,99*
The Games - Winter Chall.	A	59,99*
Trodders	A	46,99
Walker	A	59,99*
Wean	A	69,99
Waxworks	V	59,99
Wing Commander 1	V	79,99
Zool	A	46,99

## IBM/PC

1869	V	79,99
A320 Airbus	A	86,99
AA War In the Skies	A	86,99
Aces of the Pacific	A	64,99
Amazon	E	79,99
ATAC	A	86,99
A-Train	E	64,99
Bat 2	V	79,99
Battle Isle	V	79,99
Battle Isle Data Disk	V	39,99
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
Bundesliga Man. Prof. Edit.	V	79,99
Car and Driver	A	86,99*
Castles 2	A	76,99
Civilization	V	92,99
Comanche	V	86,99
Dark Queen of Kryn	V	79,99*
Daughter of Serpents	A	76,99*
Das schwarze Auge	V	79,99
Der Patrizier	V	79,99
Dungeon Master	V	59,99
Dyna Blaster	A	64,99
Dynatech	V	64,99
Elvira 2	V	59,99
Elysium	V	64,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-117 A Nighthawk	A	86,99
F-15 Strike Eagle 3	A	98,99
Falcon 3.0	A	92,99
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	52,99
Fantastic Worlds	A	79,99
Formula One Grand Prix	A	92,99
Front Page Football	E	64,99
Gunship 2000 Mission Disk	A	52,99
Harrier Jump Jet	A	86,99
History Line 1914-1918	V	79,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones 4	V	86,99
Island of Dr. Brain	V	64,99*
Jimmy White Snooker	A	59,99
KGB	V	76,99
Kings Quest 6	V	79,99
Laura Bow 2	V	64,99
Legend of Kyrandia	V	72,99
Leisure Suit Larry 5	V	64,99
Lemmings Doublepack	A	79,99
Links 366 Pro	A	86,99
Mad TV	V	79,99
Mad TV Data Disk	V	24,99
Mega-Lo-Mania	V	72,99
Might and Magic 3	V	79,99
Might and Magic 4	V	79,99
Monkey Island 2	V	79,99
No. 2 Collection	V	79,99
Police Quest 3	V	79,99
Prohecy o. I. Shadow	V	79,99
Quest for Glory 3	V	64,99
Rome AD 92	A	76,99
Sherlock Holmes	V	86,99
Siege	E	59,99
Spellcasting 301	E	59,99
Spellcraft	V	72,99*
Spelljammer	E	64,99
Star Legions	E	68,99
Star Trek	V	86,99
Street Fighter 2	A	59,99*
Strike Commander	A	86,99*
Task Force 1942	A	92,99
The Games - Sum. Chall.	A	59,99
The Legacy	A	92,99*
Treas. o. I. Sav. Frontier	V	79,99
Ultima 7: The Black Gate	V	89,99
Ultima Trilogy	A	64,99
Ultima Underworld	A	64,99
Wing Commander 2	V	79,99
WC 2 Special Operation 1	A	39,99
WC 2 Special Operation 2	A	39,99
WC Speech Acc. Pack	A	39,99
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	A	86,99
Wizardry 7	E	79,99
X-Wing	E	79,99*

Jetzt auch über BTX  
Sonderangebote

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version, alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit „englisch“ E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 1/2" oder 5 1/4"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit \* gekennzeichneten Produkte werden bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8,50 zuzüglich Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,-. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zzgl. DM 8,- auf den o.a. Spielpreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthrift.

Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preislisle an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preislisle ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungsauflage.

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Teletax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

# computerspiele/tests

## Regenten im Regen



Jeder nur ein Kreuz: ein bewährtes Mittel im Strafvollzug

## Elysium

Anno domini 390: Als Abtrünniger römischer Präfekt buchhaltert Ihr gegen den Rest der Welt. Gleich sechs Mitspieler versuchen in *Elysium* eine von sechs unabhängigen römischen Provinzen zum ultimativen Imperium aufzublasen. Das typische Landesoberhaupt beschäftigt sich mit der Organisation und Planung der Staatsangelegenheiten. Selbst in der modernen Politik nicht unbekannt, gilt es bei *Elysium* mit dem chronisch leeren Staatssäckel hauszuhalten: Alle Bereiche des öffentlichen Lebens wollen bedacht sein. Im Thronsaal trifft Ihr auf drei Minister. Klickt Ihr einen der Herren an, öffnen sich verschiedene Menüs. Über den Wirtschaftsminister steuert Ihr Handel und Abgaben. Außerdem gehört der Bau von verschiedenen Einrichtungen in sein Ressort. Der Justizminister hat die Gerichtsbarkeit, vom Strafverfahren bis zur Verbrechensaufklärung am

Hals. Natürlich rechts prunkt der Verteidigungsminister in metallener Stumpfheit: Über ihn bestimmt Ihr die Größe des Heeres, und gegen welche Region die Kriegsmaschine in Gang gesetzt wird. Am Ende des Jahres bekommt Ihr die Resultate serviert. cd

Genre: Strategie

Hersteller: Magic Bytes

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS

47%

Grafik: 44%

Sound: 37%

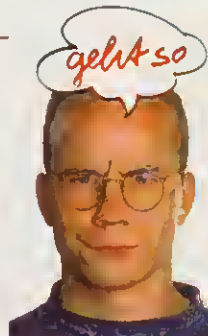
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Maus, Adlib, Joystick

Geplant für: -

Spiele um das römische Reich haben Hochkonjunktur: Nach den Beinahegurken Cäsar und Rome: 92 AD packt Magic Bytes das Thema anders an. Unter den Blinden ist der Einäugige Imperator: Denn obwohl sich *Elysium* auf die trockene Zahlenschiebereien be-



senbau herumgedoktort wird, geht es als unangefochtener Sieger aus der Dreierunde hervor. Hübsche Grafiken und eine nette Musik bringen den gewissen römischen Flair in das strategische Zahlengeschieße. Hat man alle Menüs einmal durch, greift auch der motivierteste Regent lechschränk, also keine ruckelnden Römer über den Bildschirm ziehen oder am städtischen Häu-

zend zum Weinschlauch - da zieht auch der kompakte Mehrspielermodus nicht mehr.



## Die Götter müssen verrückt sein



Hier entsteht eine Stadt, die wir mit einem Feuerregen ablackeln.

# Populous 2

**A**pril 1989: Voller Elan tipp-ten emsige **POWER-PLAY**-Redakteure an neuen Artikeln. Mit dem Arbeitseifer war's jedoch prompt vorbei, als gierige Kollegenhande aus dem morgendlichen Postberg eine harmlos aussehende Diskette mit der Aufschrift *Populous* fischten. Das Resultat ist bekannt: Die Arbeit blieb lange Zeit liegen, das Newcomer-Team Bullfrog sackte für

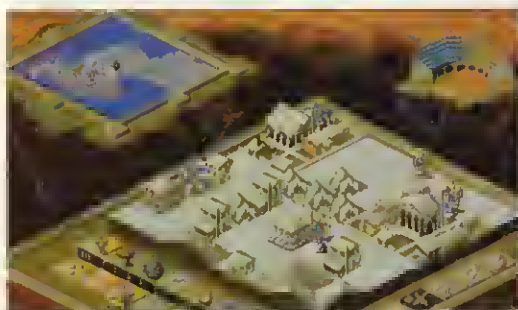
den Strategie-Suchtknaller tonnenweise Preise ein.

Dezember 1991: Über zwei Jahre sind seit dem *Populous*-Phänomen vergangen, als Bullfrog den langersehnten offiziellen Nachfolger zum Klassiker präsentiert - allerdings nur für Amiga und Atari ST. Besitzer eines PCs gingen erstmalig leer aus - bis heute. Nun, wiederum ein Jahr später, gibt's *Populous 2* auch für

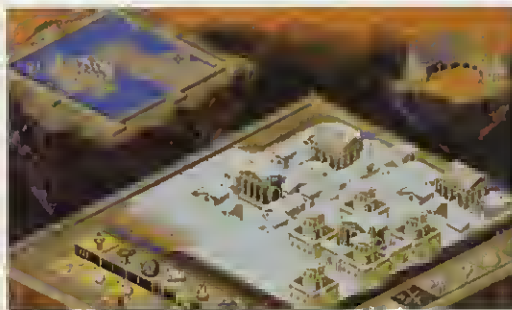
MS-DOS-Rechner. Auf den ersten Blick sieht die Nummer Zwei dem Erstling zum Verwechseln ähnlich. Zwei muntere Völkchen, das eine rot, das andere blau, tummeln sich auf einer Weltkarte, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen ist.

Eine große und vor allem glückliche Anhängerschar ist bei *Populous 2* spielentscheidend. Je mehr Einwohner in Eurem Königreich, desto mehr "Energie" fließt Euch zu. Die Energie wird für Katastrophen benötigt. Katastrophen sind natürlich dazu da, die Bevölkerung des Gegners möglichst klein zu halten. Im "Götterdämmerungs"-Menü zeigen sich die ersten Unterschiede zwischen *Populous 2* und dem Vorläufer. Gab's in *Populous 1* nur sechs Katastrophen, bietet der Neuling derer 25. Das Spektrum der Optionen liest sich wie eine "Gotteszorn"-Fibel. Feuerregen, Giftpilz-Plagen, Wirbelwinde, Sümpfe und Gewitterstürme sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Vernichtungskatalog.

Ein weiterer Unterschied: Ihr dürft nicht von vorneherein alle Katastrophen benutzen. Durch erfolgreiches Absolvieren eines Szenarios (1000 sind es insgesamt), bekommt Ihr "Erfahrungs"-Punkte, die Ihr auf sechs Katastrophen-Grundtypen verteilen dürft. *mh*



Der kleine Unterschied: Links die "normale" Grafik mit 256 Farben, rechts die hochauflösende Version



Gelungener kann eine Fortsetzung kaum sein. Zwar muß *Populous 2* ohne den "Innovations-Bonus" des Vorgängers auskommen, doch macht es dies durch höhere Komplexität und gestiegenen strategischen Anspruch wieder wett. Glücklicherweise wird das Mehr an spielerischer Vielfalt nicht durch unnötig komplizierte Bedienung oder Katastrophenfummelerei erkauft. Im Gegenteil: Dank der herrlich einfachen Benutzer-



führung geht das fröhliche Weltenbasteln locker von der Götterhand. Ein Leckerbissen ist die (optional anwählbare) hochauflösende VGA-Grafik. Hier werden nur 16 statt der üblichen 256 Farben in niedriger Auflösungsstufe geboten. Dafür wird das Spielerauge mit liebevoller Detailtreue belohnt. *Populous 2* ist ein geradezu göttliches Spielvergnügen, das sich kein PC-Besitzer entgehen lassen sollte.

Genre: Strategie

Hersteller: Bullfrog/  
Electronic Arts

Zirkas-Preis: 120 Mark

Testmuster: Selling Points

**MS-DOS 90%**

Grafik: 80% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz,  
640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster,  
Adlib, Maus

Bereits erschienen für:  
Amiga, ST

## SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

# SUPERVISION

und

# GAME MASTER

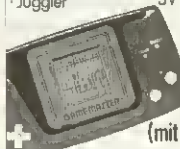
mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision  
LCD Video Game  
SV 100 119,- DM  
(Mit CRYSTBALL Modul)

BlockBuster	SV100/01	34.90DM
HashBlocks	SV100/02	34.90DM
Carrier	SV100/04	34.90DM
EaglePlan	SV100/05	34.90DM
P52SeaBattle	SV100/06	34.90DM
LinearRacing	SV100/07	34.90DM
PacBoyandMouse	SV100/08	34.90DM
Ssnake	SV100/09	39.90DM
Alien	SV100/10	34.90DM
HeraKid	SV100/11	34.90DM
ChallengerTank	SV100/13	34.90DM
PoliceBust	SV100/14	34.90DM
ProTennis	SV100/15	34.90DM
Chimera	SV100/16	39.90DM
SpaceFighter	SV100/17	34.90DM
HoneyBee	SV100/18	34.90DM
OlympicTrials	SV100/19	39.90DM
MattaBlatta	SV100/20	39.90DM
GrandPrix	SV100/21	34.90DM
SuperBlock	SV100/22	34.90DM
BrainPower	SV100/23	34.90DM
2in1(EaglePlan+HashBlock)	SV100/24	34.90DM
JaguarBomber	SV100/25	34.90DM
TASAC2102	SV100/26	39.90DM
HappyRace	SV100/27	39.90DM
SuperPang	SV100/28	39.90DM
GalacticCrusader	SV100/29	39.90DM
DancingBlocks	SV100/30	39.90DM
FinalCombat	SV100/31	39.90DM
PenguinHideout	SV100/32	39.90DM
Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
SoccerChampion	SV100/34	34.90DM
HappyPair	SV100/35	a.A.
JohnAdventure	SV100/36	a.A.
PoPoTeam	SV100/37	a.A.
ChineseCheckers	SV100/38	a.A.
Magicross	SV100/39	a.A.
DeltaHero	SV100/40	a.A.
RecycleDesign	SV100/41	a.A.
SuperKong	SV100/42	a.A.
Juggler	SV100/43	a.A.



Game Master  
LCD Video Game  
GM 6622 99,- DM  
(mit Falling Block Modul)

GoBang	GM6622/01	19.95DM
ContinentalGalaxy	GM6622/02	19.95DM
Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
SpaceCastle	GM6622/04	19.95DM
BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
KungFu	GM6622/06	19.95DM
Pinball	GM6622/07	19.95DM
Tennis	GM6622/08	19.95DM
Fußball	GM6622/09	19.95DM
Autorennen	GM6622/10	19.95DM

Zu bestellen bei:

JC Service Center  
Mozortstr. 39  
O-1633 Mahlow  
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder  
mit beiliegendem Verrechnungsscheck.



## Es kann nur einen geben



Kommt's zu einer Raumschlacht, wird diese Fenster eingeblendet

# Spaceward Ho!

Die Erde ist Euch zu klein? Ihr träumt davon, Planeten zu erobern und auf fernen Sternen Kolonien zu gründen? Ihr kennt ungefähr ein Dutzend Leutchen mit einem PC, die den gleichen Wunsch haben? Kein Problem. Was bisher nur in der Phantasie oder im SF-Roman Wirklichkeit wurde, flimmert nun über PC-Bildschirmen. *Spaceward Ho!* lautet das digitale Zauberwort für Weltenbummler. "Erober die komplette Galaxis!", heißt die Aufgabe des neuesten New-World-Strategiespiels, das es sowohl als DOS-Version und Windows-Fassung (unsere Testversion) gibt. Entweder spielt Ihr *Spaceward Ho!* alleine gegen bis zu 19 Computergegner oder im Drahtverbund eines Netzwerkes gegen Kollegen - die alle das gleiche Ziel wie Ihr verfolgen.

Die Regeln Eures galaktischen Feldzuges sind simpel. Vor dem Start sucht Ihr Euch die Form der zukünftigen Milchstraße (Kugelhafen, Spiralnebel) und die Größe des Universums aus. Sind alle Angaben gemacht, fangt Ihr mit einem einzigen Planeten, einem Scout-Raumschiff und einem Kolonistenraumschiff an. Alle anderen Planeten des Universums sind unbekannt und müssen von den Scout-Schiffen erforscht werden. Erst wenn Ihr Daten über den ausgesuchten Planeten bekommen habt, dürft Ihr ihn zur Besiedlung freigeben. Natürlich gibt's gewaltige Unterschiede in der Qualität der Kolonien. Bei einigen ist die

Gravitation zu niedrig, bei anderen die Temperatur zu hoch. Dank Finanzhilfe können einige der Planeten umgewandelt werden, so daß die Bevölkerung wächst und gedeiht.

Das Spielprinzip von *Spaceward Ho!* hat eigentlich einen ultra-langen Bart. Schon in grauer Vor-Heimcomputer-Zeit kannte man diese "Viele Leute erobern eine Galaxis"-Spiele unter dem Namen "Postspiel". Post deshalb, weil die Teilnehmer ihre Züge mühsam anhand von ellenlangen Tabellen und Zahlenkolonnen errechnen mußten, und per Postkarte an einen Spiel-leiter schickten. Selbst *Spaceward Ho!* läßt sich, wenn kein Netzwerk greifbar ist, auch auf dem Postweg spielen. Ihr macht einen Zug, verschickt die Diskette an den nächsten Spieler, und so weiter... Ein mühsamer Weg,



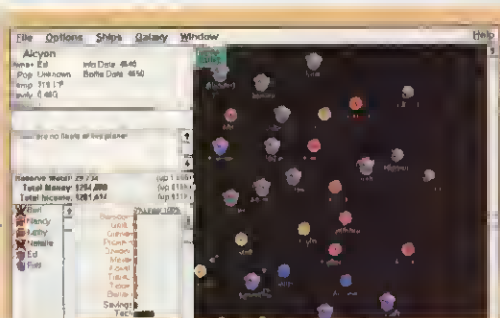
der sich jedoch auszahlt. Zwar macht's auch alleine Spaß gegen den intelligenten Computergegner anzutreten, aber wer einmal *Spaceward Ho!* via *Novell-Net* mit einer ganzen Horde wilder Redakteurskollegen erlebt hat, möchte die stundenlangen Eroberungsfeldzüge nicht mehr missen. Wenn sich kurzfristige Allianzen bilden, um den Vorstand von seinem letzten Planeten zu schubsen, oder sich langjährige Kumpels um einen Weltallsektor in die Wolle kriegen, steigt die Motivation gewaltig. Netzwerkkarten-Hersteller sollten dieses Spiel unbedingt ihren Packungen beilegen.

Erst wenn ein Planet so erdähnlich wie möglich ist, wirft die neue Kolonie einen Prolet ab.

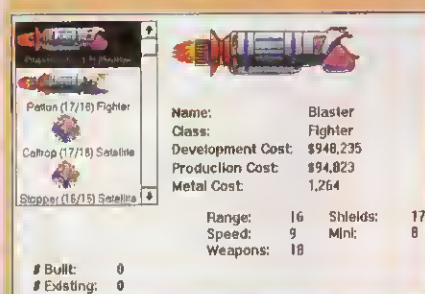
Via einfachem Menü steuert Ihr den aktuellen Finanzhaushalt, verteilt Geld an die eroberten Planeten (die noch keinen Gewinn machen) und entscheidet, wieviel Finanzmit-

tel in Forschungsprojekte gesteckt werden. Dies ist besonders wichtig, denn im Laufe des Spieles dürft Ihr Eure eigenen Raumschiffe zusammenbasteln. Entweder baut Ihr die bekannten Scout- und Kolonistenschiffe, oder laßt in den Werften stationäre Wachsattelliten und Kriegsschiffe zusammenschweißen. Mit diesen können von Kollegen besetzte Planeten kurzerhand überfallen werden. Trefft Ihr unterwegs auf eine feindliche Flotte, wird in einem besonderen Fenster der Ausgang der Schlacht in einer kleinen Actionsequenz angezeigt. Das Dumme ist nur: Der Bau von Schiffen kostet nicht nur Geld, sondern auch Rohstoffe. Im Spiel gibt's leider nur einen einzigen Rohstoff - und zwar Metall. Da in der Galaxis die Metallvorräte begrenzt sind, müßt Ihr im Umgang mit den Raumschiffen vorsichtig sein.

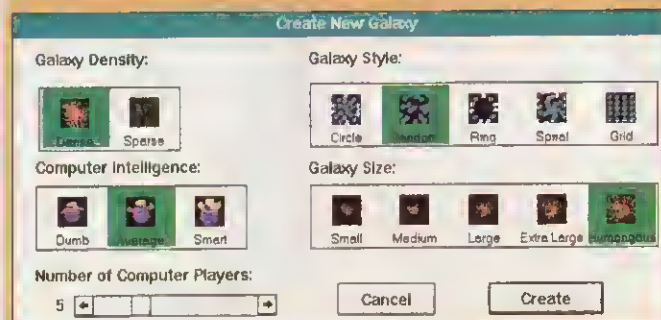
mh



Hier wird die künftige Galaxis Eurer Vorstellungen entsprechend zusammengebastelt



Wir bauen uns ein neues Raumschiff: Per Mausclick werden die Einzelteile ausgesucht



Das Universum bebt: 20 Spieler prügeln sich um die Herrschaft im All.

Genre: Strategie

Hersteller: New World Computing

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Softgold

**MS-DOS 82%**

Gratis: 33% Sound: 24%

Schwierigkeit: einstellbar

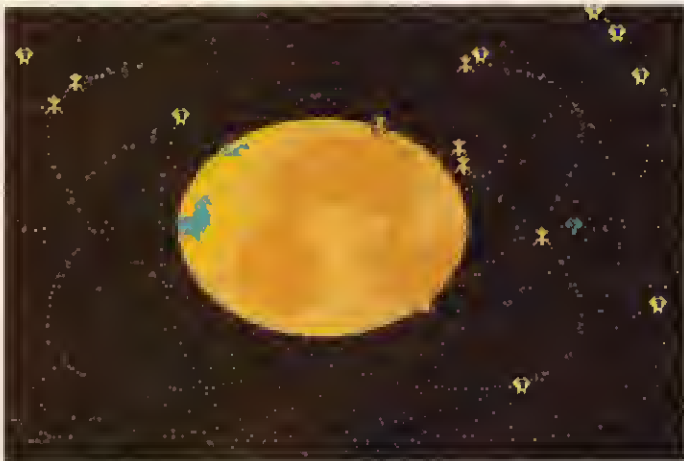
Minimal: 386er mit 20 MHz, Windows 3.1, VGA, Maus

Unterstützt: Windows-Multimedia-Extensions

Geplant für: bitte ergänzen



## Sie sind grün



Im Orbit eines Planeten sammelt sich unsere Invasionstlotte

## Star Legions



Eine Angriffszone im Überblick (links) und in der Vergrößerung (rechts)

Taktik-Freaks werden beim Wort "Krellaner" die Ohren spitzen. Tummelten sich diese eroberungswütigen Alien-Strategen doch schon in den beiden berühmten Spieleklassikern der *Starfleet*-Reihe. Das krellanische Empire hat im Laufe der Jahre nichts von seiner Schlagkraft eingebüßt. Zwar ist die hochauflösende EGA-Grafik von *Star Legions* nicht mehr zeitgemäß, aber die strategische



Herausforderung ist enorm. Obwohl nur zwei Truppentypen zur Wahl stehen, kommt ein Invasionskommandeur besonders in späteren Szenarios gehörig ins Schwitzen – vor allem, wenn sich das Zeitlimit dem Ende neigt. Welche Truppen wann und wo eingesetzt werden, ist ebenso von entscheidender taktischer Bedeutung, wie geschicktes Postieren des Invasions-Flottenverbandes im Orbit.

Nach erfolgreicher Eroberung gibt's ein paar Orden

schiedliche Kommandos wie "angreifen", "verteidigen" und "zurückziehen" an die komplette Einheit oder einzelne Truppenteile geben. Um den Überblick in dem Echtzeitkampfgetümmel zu behalten, gibt's vergrößerbare Karten für die angegriffenen Städte und Komplettübersichten über den ganzen Planeten. Ungeduldige Generäle bombardieren kurzerhand den Planeten. mh

Das Böse in diesem Universum hat eine Farbe: Grün! Die Krellaner sind quasi eine grüne Version der berühmten Klingonen aus der *Star Trek*-Serie. Wie die Kollegen aus Film und Fernsehen, haben Krellaner ein Faible fürs Erobern friedliebender Planeten und fühlen sich nur im Schlachtgetümmel so richtig wohl. Deshalb streifen riesige Krellan-Flottenverbände durch die Tiefen des Alls, immer auf der Suche nach einem lauschigen Planeten, den man besetzen könnte. Erzfeind des Krellan-Imperiums ist ein demokratischer Planetenbund, kurz UGA ge-

nannt. Wer jedoch glaubt, die Truppen der UGA gegen das miese Krellan-Empire in die Schlacht zu führen, irrt gewaltig: In dem Strategiespiel *Star Legions* schlüpft Ihr in die grüne Haut eines krellanischen Nachwuchsgenerals.

Eure Aufgabe ist es, unter Zeitdruck Planeten zu erobern und dem Imperium einzuverleiben. Zu Beginn gilt es, ein paar unwichtige Sternensysteme zu erobern. Die Planeten sind in verschiedene Technologiestufen eingeteilt. Je höher die Stufe, desto fähigere Truppen haben die Planetenbewohner und desto besser sind die Planeten mit Lasern, Rake-

ten und Schutzschirmen geschützt. Ihr leitet die Invasion vom Bord Eures Flaggschiffes aus. Um zu gewinnen, müssen meistens alle Städte eines Planeten eingenommen oder zerstört werden. Per Mausklick sucht Ihr Euch die gewünschten Städte aus und sendet Truppen dorthin. Zwei verschiedene Truppentypen stehen dabei zur Wahl. Die etwas schwächeren "Shocktroopers" und kräftige "Warriors". Erstere lassen sich via Transporterstrahl direkt auf der Planetenoberfläche, "Warriors" nur per Landungsboot absetzen. Sind die Einheiten gelandet, könnt Ihr auf Knopfdruck unter-

Genre: Strategie

Hersteller: Mindcraft

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

76%

Grafik: 48%

Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

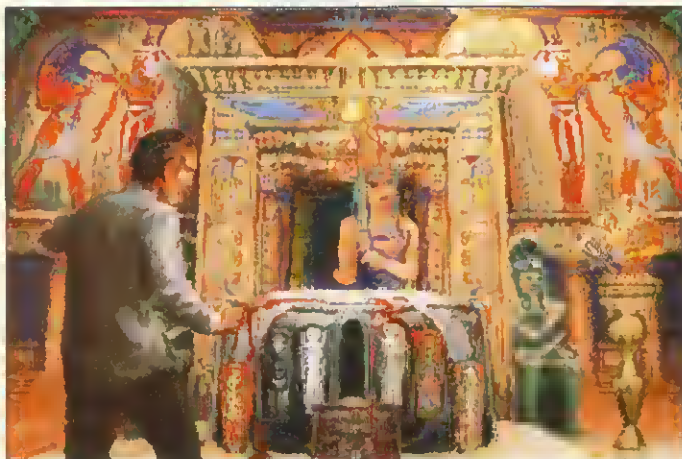
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res)

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: --



## Walk like an Egyptian



In Ägypten erwarten Euch nicht nur Kamele und Pyramiden

# Daughter of Serpents

Chris Elliott steht auf H.P. Lovecraft und seine dunklen Fantasiegebilde. Seit über zehn Jahren beschäftigt er sich mit dem amerikanischen Horror-Autor, schreibt Artikel, entwirft Brett- und Rollenspiel-szenarien und programmierte zusammen mit Richard Edwards das Computer-Adventure *Hound of Shadows*. Leider konnte Chris mit seinem Erstling weder die Kritik noch die Käufer überzeugen. Nach über zwei Jahren Erholungsphase, ausführlicher Recherche und Quellenstudium taucht er jetzt im ägyptischen Alexandria der zwanziger Jahre wieder auf. Chris wandelt immer noch auf Lovecraft's Pfaden. Wieder steht der erschreckende Cthul-

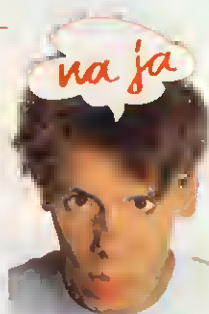
hu-Mythos (altgriechisch für "Legende") des Schriftstellers im Mittelpunkt. Rätselhafte Morde, Pharaonen-Flüche und archaische Funde, lassen eine Bedrohung von mindestens kosmischen Ausmaßen erahnen. Um die spontan losbrechende Mumienflut einzudämmen, steigt Ihr in eine von sechs Abenteuerrollen. Da jedes Expeditionsmitglied andere Charakterwerte besitzt, gestaltet sich die Geschichte jeweils unterschiedlich. Alternativ dazu dürft Ihr eine eigene

Wer am liebsten turbulente Rätsel im Stil von *Indiana Jones* oder *Space Quest* löst, wird in der künstlerischen Umgebung von *Daughter of Serpents* vor Langeweile verkümmern. Man hat die blasierte und träge Kolonialatmosphäre der damaligen Zeit so gut hingekriegt, daß unsere Motivation irgendwo in den Quellen des Nils versickert. Was an Kurzweil fehlt, wurde konsequent durch Informationsüberfluß ersetzt. Allein der integrierte Reiseführer hätte locker für ein eigenes Textadventure



ausgereicht. An Grafik und Sound gibt's qualitativ wenig zu meckern, man hat die 20 MByte jedoch wenig sinnvoll verwendet. Im Verhältnis zu ähnlich großen Spielen wundert man sich über die arg wenigen Bilder. Die durchweg deutschen Texte sind erstaunlich gut gelungen und kommen fast ohne Fehler daher. Trotzdem kann ich *Daughter of Serpents* guten Gewissens nur Einsteigern empfehlen, die auf Umfang und knackige Rätselen wenig Wert legen.

Was Volker vermissen als "Informationsüberfluß" bezeichnet, stellt sich in meinen Augen eher als Speicherplatzfreßsack dar. Wer *Daughter of Serpents* spielt, bewegt sich auf einem festgelegten Pfad durch eine grafisch eindrucksvolle Alexandria-Reise, löst ganze zwei Rätsel und steht nach 80 Minuten vor dem Abspann. Der Rest der 20 MByte gingen für obigen Reiseführer flöten, der zudem in keiner Weise zur Lösung des Spiels beiträgt. Die Idee, mit den verschiedensten Charakteren unterschiedliche Lösungswege zu finden, ist zwar gut, wurde aber nicht in die Tat umgesetzt. Ist unser Mann ein Detektiv, wird



zum Beispiel die böse Griechin dank unserer Hilfe verhaftet. Spielen wir einen Okkultisten, dient sie als Ansprechpartnerin und Reiseführerin, wird dann jedoch ebenfalls verhaftet – ohne unsere Hilfe. Der Lösungsweg bleibt bis auf einige Unterhaltungen mit dem ägyptischen Kommissar ein und derselbe. Wer noch nie ein Adventure gesehen hat und gerne reinschnuppem will, darf zugreifen – ein Schwierigkeitsgrad existiert nicht. Computerspieler mit anstehendem Ägyptenurlaub legen sich Milleniums Reiseführer ebenfalls zu: *Daughter of Serpents* läßt sich am besten als Nachschlagewerk benutzen.

Spielfigur entwickeln. Jeden Ort den Ihr besucht, werden Standgrafiken geladen, ab und zu eine Animation. Die ägyptische Schatzsuche wird komplett mit der Maus gesteuert. Der Cursor verändert sich in den unterschiedlichen Spielsituationen und zeigt automatisch an, welche Handlungen zur Verfügung stehen. Gespräche laufen weitgehend automatisch ab, sporadisch dürft Ihr aus zwei Antworten wählen. Um den Transport Eures Helden müßt Ihr Euch keine Sorgen machen. Alle Sehenswürdigkeiten in Alexandria sind auf

einer Straßenkarte markiert, das Programm übernimmt den Teleport-Dienst auf Mausklick. Wer im Abenteuerdickicht die Orientierung verliert, schlägt im computerisierten Tagebuch nach. Dort findet Ihr wichtige Hinweise und aktuelle Aufgaben, die als nächstes zu erledigen sind. vw



Die Rezeption des Savoy Hotels fungiert als Nachrichten-Börse.

Von Sehenswürdigkeit zu Sehenswürdigkeit auf der Straßenkarte.



Den Reiseführer sollte man immer im Gepäck haben.

Sprechblase: Was hat uns die zwielichtige Type zu sagen?



Genre: Adventure

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Millennium

**MS-DOS 48%**

Gratik: 64% Sound: 54%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 25 MHz, 640 KB, VGA

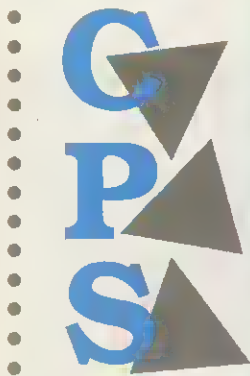
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus

Geplant für: -



# SOUND BLASTER

Junior



Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

## Laß krachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthesizer inklusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen. Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch. Beim Händler gibt es was für die Ohren!

CPS Computer Distribution GmbH  
Am Neumarkt 30, 2000 Hamburg 70  
Tel.: 040/656 99 8-0, Fax.: 040/656 79 69  
ACTOR Mailbox: 040/656 69 61

Schweiz:  
Wyrch Trading AG  
Grossmatte 30, 6014 Littau/Luzern  
Tel.: 041/57 49 57, Fax.: 041/57 30 85

Schweiz:  
Wyrch Trading SA  
189 route de veyrier, 1234 Vessy  
Tel.: 022/784 33 83, Fax.: 022/784 28 66

## Quetzalcoatl



Wie öffnet sich diese Türe? Eines der *Inca*-typischen Rätsel

## Inca

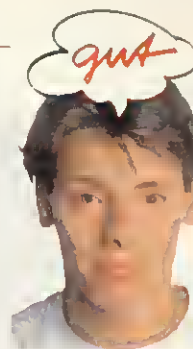
Die Herrschaft der *Inca* in Südamerika gehört bis heute zu den sagenumwobenen Abschnitten der Weltgeschichte. Die bis heute rätselhafte und zugleich beeindruckende Kultur der *Inca* gibt selbst versierten Archäologen

aufhin dies nicht mehr zu sehen war. Lediglich Bösewicht Aguirre sprang hinterher, um die Incas gänzlich zu vernichten.

Ausgerechnet in unserem Jahrhundert entschließt sich die *Inca*-Kultur, die Nase von

Coktel Visions *Inca* glänzt vor allem mit der durchgestylten Präsentation: Grafisch beeindruckende Zwischensequenzen, flüssig drehende und zoomende Dungeons und ein überaus atmosphärischer Panflöten-Soundtrack lassen den Spieler gewaltig staunen. Besonders die 3-D-Wanderung über Aguirres Schiff begeistert bei jedem Versuch aufs Neue. Spielerisch geht's überaus abwechslungsreich zu: Neben Weltraumgefechten lösen wir knackige Rätsel und erforschen finstere Dungeons, wobei jede Spielstufe mit Genre-typischen Elementen protzt. So gibt's in den Dungeons praktisches Auto-mapping, in den Adventure-Parts

das obligatorische Inventory und im Kampftrauer Schutzschild, Radar und Ziel-elektronik. Die reichlich vorhandene Abwechslung motiviert den Entdeckergeist, täuscht dabei jedoch nicht über teilweise dilettantische Fehler hinweg. Zum einen werden die Raum-kämpfe schnell schwer und gehen auf Dauer gehörig auf die Nerven. Desweiteren tauchen in den Dungeons zahlreiche knackige Feinde auf, die schnöde abgeballert werden müssen - allein d.. Rätsleinlagen überzeugen. Dank technischer Perfektion und massenhaft Abwechslung ein gutes Spiel, das stellenweise jedoch an frustrierenden Mankos krankt.



Star Wars: Wir verfolgen Aguirres Schergen auf einem Pseudo-Todesstern (oben)



Die Animationen der Feinde wurden durchgehend digitalisiert

Wir laufen über ein sich flüssig drehendes und zoomendes "Raumschiff" (unten)



eine Menge Rätsel auf. Wenn der spanische Eroberer Pizarro die relativ triedliebende Kultur 1532 nicht gänzlich ausgebrannt hätte, wären sicher zahlreiche Wissenschaftler arbeitslos. Die Wahrheit kommt nun jedoch ans Licht: Die *Inca* wurden nicht ausgerottet - ihre Kultur hängt lediglich verzweifelt in einem Raum-Zeit-Kontinuum. Der vorletzte *Inca*-Obermotz namens Huayna Capac schmetterte das Kulturbewußtsein seines Volkes ins All, wor-

der Raum-Zeit-Blase voll zu haben und schreit nach einem Betreuer, der sie wieder auf der Erde einführen darf. Ihr seid ebenjener und stürzt Euch als El Dorado ins unvermeidliche Abenteuer, die heiligen drei Steine der *Incas* aus dem All zu retten und den spanischen Oberinquisitor Aguirre zu vernichten.

Das Spiel teilt sich dabei in drei "Hauptgruppen". Zum einen kämpft Ihr Euch à la *Wing Commander* durchs All. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit

der Sonnenenergie auf Aguirres Schergen, besteht heiße Verfolgungsjagden in Canons oder weicht dicken Asteroiden aus. Zum zweiten lauft Ihr durch 3-D-Bitmap-Dungeons, die von Feindvolk frei gehalten werden müssen. Dieses besiegt Ihr in einem Echtzeitkampf via Energie-Kalaschnikow. Der dritte Teil besteht aus diversen Räseln, die meist an den Aus- und Eingängen der Dungeons gelöst werden müssen. Nach einer vollendeten Mission gibt's ein Paßwort. kn

Genre: Action-Adventure  
Hersteller: Coktel Vision  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS 59%

Gratik: 76% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 K8, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: CD-ROM



# MIT BISS AN BITS & BYTES!



Eine Woche Camp-Ferien  
schon ab **695,-**

# CAMPS

Viel mehr als nur daddeln – tolle Computer-Camps mit Riesen-Freizeitprogramm! Über zehn verschiedene Kurse – von AmigaBASIC, C-Progr., ASSEMBLER bis hin zu PC-Kursen (u.a. PASCAL, C-Progr., DTP). Alles wahlweise auch mit Sport- oder Sprachangeboten kombinierbar. Auch viele andere Programme.

**Jetzt die neuen Kataloge bestellen! Gratis.**

**Ja, ich interessiere mich für**

- ☐ *Feriencamps* mit Sport, Computer- und Sprachkursen (10-18 Jahre) in Deutschland und England
- ☐ *USA-Sprachreisen* (14-19 Jahre)
- ☐ *High School Aufenthalte in den USA* (15-18 Jahre)
- ☐ das Kanada-Special: *Summer-Camp Lakefield* (12-16 Jahre) u. Sprachreise 'Trip nach Thornhill bei Toronto' (14-17 Jahre)

**Meine Anschrift:**

Vor-/Nachname \_\_\_\_\_

Straße/Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Ort \_\_\_\_\_

Geb.-Datum \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Bitte ausfüllen und einsenden an: **CAMPS, Hafenstr. 28,  
2000 Wedel (Holst.),  
Tel. (04103) 1 79 75**

## Der Schrauber



Läuft Zack über die falschen Bodenplatten, ist der Weg versperrt.

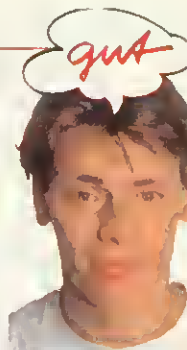
# Contraptions

**H**eld Zack hat sich voll und ganz dem Do-It-Yourself-Gedanken verschrieben. Überall wo ein Wasserhahn tropft, ist er mit einer neuen Muffe zur Stelle. Wackelt ein Stuhlbein, spricht seine Säge, quietscht eine Tür, dann fliegt sein Hobel. So ein Multitalent ist eine Zierde für jeden Betrieb, jeder Chef kann sich über so einen Mitarbeiter glücklich schätzen. Keine Frage, wer gerufen wird, wenn es irgendwo in der Fabrik hakt und die Produktion stoppt – Kollege Zack rettet die Firma.

Doch irgendwann hält auch das schönste Flickwerk nicht

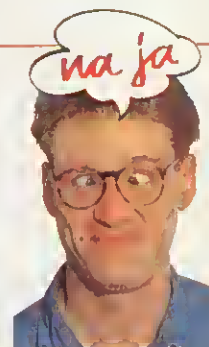
mehr. Nur eine Runderneuerung kann das marode Unternehmen aus dem Umsatztief führen. Unser Mann der Tat greift zu seinem unergründlichen Werkzeugkasten und startet seine Inspektionstour. Acht Etagen und verwinkelte Fabrikhallen müssen wir untersuchen, auf jedem Stockwerk röhrt eine Maschine in den letzten Zügen. Nur wenn wir Zack über die richtigen Bodenplatten lenken und die passenden Schalter bedienen lassen, kommt die Bruchfirma wieder ins Lot und wir in die schwarzen Zahlen. Wie im direkten Vorgänger *D-Generation* steu-

Der *D-Generation*-Nachfolger *Contraptions* knotet den Zock-Veteranen nicht ganz so erfolgreich an den PC wie der Vorgänger. Die Rätsel erstrecken sich nun fast durchgehend über mehrere Räume, was der Werkzeugkatz Unübersichtlichkeit beschert. Jede Menge (zu spät erkennbare) Sackgassen frustrieren gewaltig, denn das Speichern von Spielständen ist nur an seltenen, besonders gekennzeichneten Stellen möglich. So passiert es des öfteren, daß wir eine halbe Stunde lang



erfolgreich Rätsel gelöst haben und in einer Sackgasse landen, woraufhin wir wieder von vorne anfangen dürfen. Anfangs nervt diese "Try-Sackgasse-Restart"-Methode gewaltig. Desto länger man jedoch spielt, desto mehr bekommt der Spieler ein Auge für solche Sackgassen. Nach dieser Gewöhnungsphase motiviert *Contraptions* gewaltig und strahlt, dank witziger Grafik und vielen Spielelementen, einen unwiderstehlichen Charme aus: Frust wird zur Motivationsgrundlage.

Erfreut greift der Spieltester zu Muffenzange und Zollstock. Sollte Mindscape etwa ein weiteres *D-Generation*-Knallbonbon gelungen sein? Zumindest vom Spielprinzip ähneln sich die beiden Programme. Hier wie dort watschelt der Held durch eine putzige Puppenstube und geht seinem Rätselhandwerk nach. Leider folgt schon bald die Ernüchterung: Wo *D-Generation* durch cleveres Level-Design überzeugen



konnte, nervt *Contraptions* mit elendig langen und nutzlosen Wegen über mehrere Räume. Wo *D-Generation* eine spannende Mischung aus Logik- und Geschicklichkeits-Elementen bot, lockt uns das neue Spiel in Sackgassen, aus denen nur ein nervender Neustart rettet.

Mögen Kollegen anderer Meinung sein, mich kann Mindscares Rätsel-Clone nicht überzeugen und "Frust" gibt's in spielefreien Zeiten genug.

ern wir den Bauarbeiter mit Tastatur oder Joystick durch die isometrischen Etagen. Das Spielfeld ist in einzelne Räume aufgeteilt, die jeweils nachgeladen werden. In jedem Stockwerk sind einige Spezialschal-

ter versteckt, die wir nur mit den richtigen Werkzeugen bedienen können. Es heißt also aufpassen und nach Schraubenziehern, Hämmern und Isolierband Ausschau halten. Landet Ihr in einer Rätselsackgasse oder werdet von einer Falle terminiert, dürft Ihr eines der unendlichen Continues anbrechen. Ihr könnt nur an besonders gekennzeichneten Stellen im Spiel speichern, die unterbrochene Reparatur startet nur von dort aufs Neue. vw



Oben: auf Schraubensuche. Rechts: Im Terminplan findet Ihr Auskunft.

Genre: Denkspiel  
Hersteller: Mindscape  
Zirka-Preis: 90 Mark  
Testmuster: Mindscape

**MS-DOS 59%**

Grafik: 56% Sound: 21%

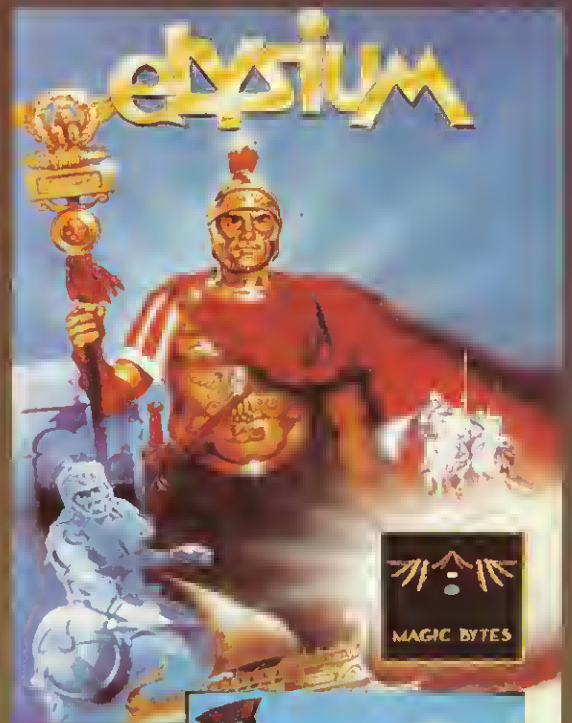
Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, AdLib, Joystick

Geplant für: Amiga, ST

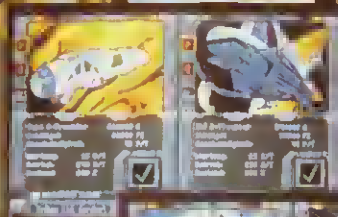




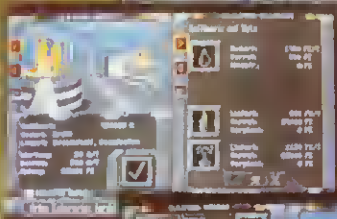
präsentiert

für Amiga  
und PC  
zwei

außergewöhnliche  
Neuheiten II



Bildschirmfotos  
Amiga



Alle Amigas  
1MB erforderlich

PC 2MB RAM oder  
640k mit HardDisk.  
VGA, Ad-lib oder  
kompatible,  
Mouse, Keyboard



Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschaftssimulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel: 2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden. Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Elgendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

Amiga 79,95 DM PC 99,- DM



Bildschirmfotos  
PC



Alle Amigas  
1MB erforderlich

PC 640k, ab DOS 3.3  
HardDisk mit 5MB  
Platz, VGA, EGA,  
Ad-lib oder  
kompatible, Mouse

MAILORDER

direkt vom  
Hersteller  
Einfach Postkarte an:

Magic Bytes  
Postfach 2144  
4830 Gütersloh

oder Telefon

05241 / 34861

anrufen

Versand per Nachnahme  
+ 5,- DM Versandkosten.  
Umtauschgarantie bei  
defektem Spiel. Einfach  
die Disketten einsenden.

Spielbare Demos

von

DYNATECH

und

ELYSIUM

Für Ihren IBM PC  
oder AMIGA

(Amiga nur Dynatech)

gibts bei uns für

DM 5,-

Nur gegen Vorkasse!

Titel und System  
angeben.

komplett in  
deutsch

Anno Caesarl 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder - doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reich zur Insel der Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herr der Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

PC 99,- DM AMIGA erhältlich im Frühjahr 93



## Dem Inschenör ist nichts zu schwör



## Chaotisch: Wie bringen wir den Baffon zum Platzen?

# The Incredible Machine

**M**ort, die Maus, rennt um ihr Mäuseleben. Eben noch knabberte sie vergnügt an ihrem Emmentaler und jetzt ist ihr ein fauchendes Etwas mit Krallen und Zähnen auf den Fersen. Was der flüchtende Nager auf seinem Weg in das sichere Mauseloch alles anstellt, ist sehenswert. Er stolpert über einen Schalter und macht dabei eine Lampe an. Die Birne scheint auf ein Solarpaneel, das den Strom an einen Motor weitergibt. Der treibt, mittels Zahnriemen, ein Förderband an, auf dem eine brennende Kerze steht. Der Wachsblebner tuckert an einer Zündschnur vorbei und startet so eine Silvesterrakete. Die Prachtbombarde steigt in den Monitorhimmel, schiebt dort

Genre: Denkspiel

**Hersteller:** Dynamix

**Zirka-Preis: 120 Mark**

## Testmuster: Dynamix

MS-DOS

90%

**Grafik: 38%**      **Sound: 84%**

**Schwierigkeit:** mittelf

**Minimal: 286er mit 16 MHz,  
640 KByte, VGA**

Unterstützt: AdLib,  
Soundblaster, Roland, Maus

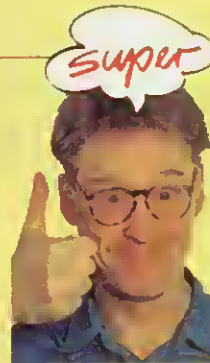
Geplant für: Amiga

eine Wippe an, eine Eisenkugel kommt ins Rollen und landet auf der harten Birne der Verfolgungskatze. Maus fürs erste gerettet. Rätsel gelöst.

Keine Panik, die erfolgreiche Rettungsaktion fungiert nur als Lockerungsübung, um die Gehirnwindungen des Probanden auf Trab zu bringen. Bevor *The Incredible Machine* im Sammlerregal verschwindet, müßt Ihr weitere 80 extrem vertrackte Maschinen zum Laufen bringen und die verrücktesten Aufgaben lösen. In jedem Rätsel-Level steht Euch eine begrenzte Anzahl der unterschiedlichsten Elemente

Geschäftsführer und Abteilungsleiter weltweit behalten das Erscheinen von *The Incredible Machine* als schwarzen Tag in Erinnerung: In den Büros wird am PC nicht mehr gearbeitet, sondern gebastelt. Ich zumindest kann erst wieder mit voller Kraft Artikel schreiben, wenn alle Levels geknackt sind. Jeff Tunnel und seine Helfer haben sich nicht auf dem inno-

vativen "Was passiert, wenn...?"-Spielprinzip ausgeruht, sondern ein rundum perfektes Spiel geschaffen. Vielfältige Spielelemente und grenzenlose Kombinationsmöglichkeiten gehen Hand in Hand mit schöner Präsentation und stilvoller Grafik. Ich wüßte keinen Verbesserungsvorschlag – *The Incredible* ist schlichtweg genial. **5/5** – Meisterstück.



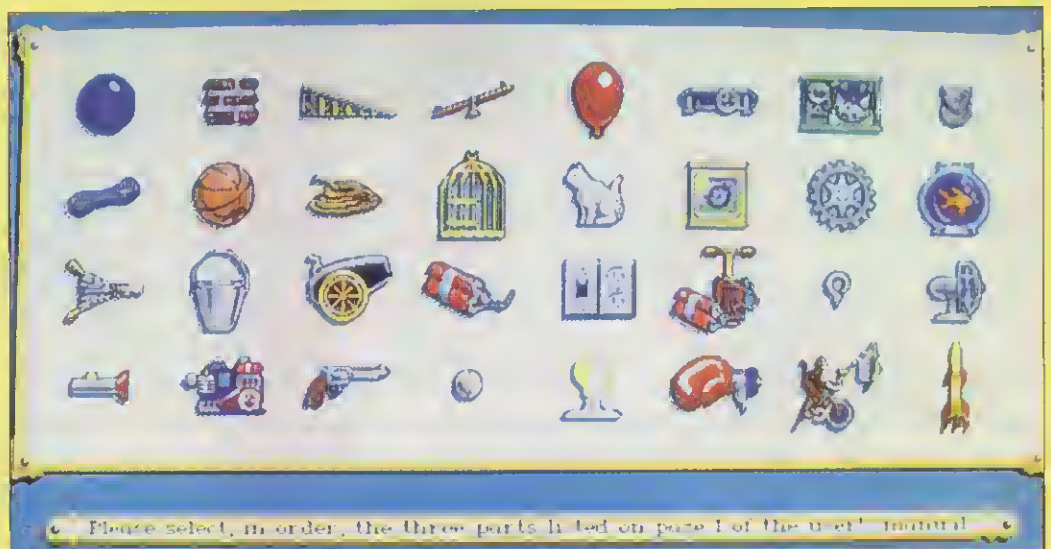
Illte mir Dynamix's Chefdesigner Jeff Tunnel demnächst über den Weg laufen, werde ich ihm in Eurem Namen einen ausgeben. Seine "unglaubliche" Rätselmachine bringt nach langer Stagnation endlich frischen Wind in das angestaubte Logik-Genre. Bevor man nicht alle Levels in- und auswendig kennt, ist es mit dem Seelenfrieden vorbei. Jedes Maschinchen stellt uns vor eine neue Herausforderung, schöne Wiederholungen wird man nirgendwo finden. Obwohl wir mit



über 40 unterschiedlichen Elementen jonglieren, komplizierte Verbindungen basteln und Triebwerke bauen, behält man Dank der genial einfachen Maussteuerung stets die Kontrolle. Ein Lob für den eingebauten Editor: Wer hier nicht kreativ wird, ist selber schuld. Ein besonders freundlicher Gruß geht von mir an Chris Stevens und den Rest der Soundabteilung von Dynamix. Sage und schreibe 15 feinsinnig abgemischte Musikstücke sorgen abwechselnd für Hektik und Entspannung.

zur Verfügung. Insgesamt könnt Ihr aus einem Bastelvorrat von 40 Utensilien wählen. So kann der Heimingenieur zum Beispiel Ventilatoren, Minitrampoline, Lupen, Scheren oder Pistolen in den Rätseln verbauen – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das einzige Limit, das sich unserer Phantasie in den

Weg stellt, ist eine moderate Zeitbegrenzung. Doch auch dem, der die Denkminuten ungenutzt verstreichen läßt, bleibt der Rätselfrust erspart: Ihr könnt die Level unbegrenzt neu starten. In jedem Fall müßt Ihr durch geschicktes Kombinieren der Elemente das Rätsel lösen. Je schneller Ihr damit fertig seid, desto mehr

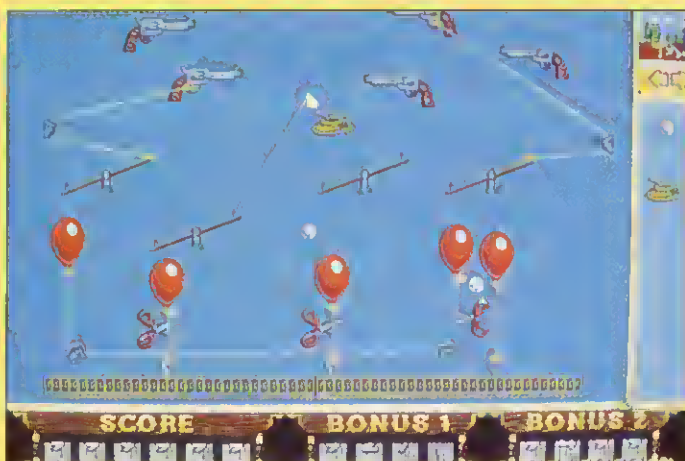


**Freie Auswahl:** Mit diesem Vorrat fassen sich ganz schön verrückte Sachen anstellen.



Ein Meisterstück.

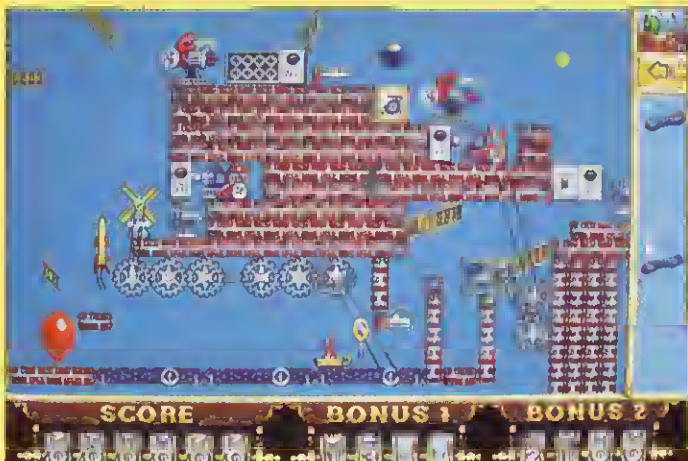




Der Weg der Maus: Vom Start bis zum Ziel wirkt die helfende Hand.



Gewalt: Wer nicht mehr weiterweiß, schießt sich den Weg frei.



Der Stolz des Bauherrn: Die selbstentworfenen Maschine tuckert los.

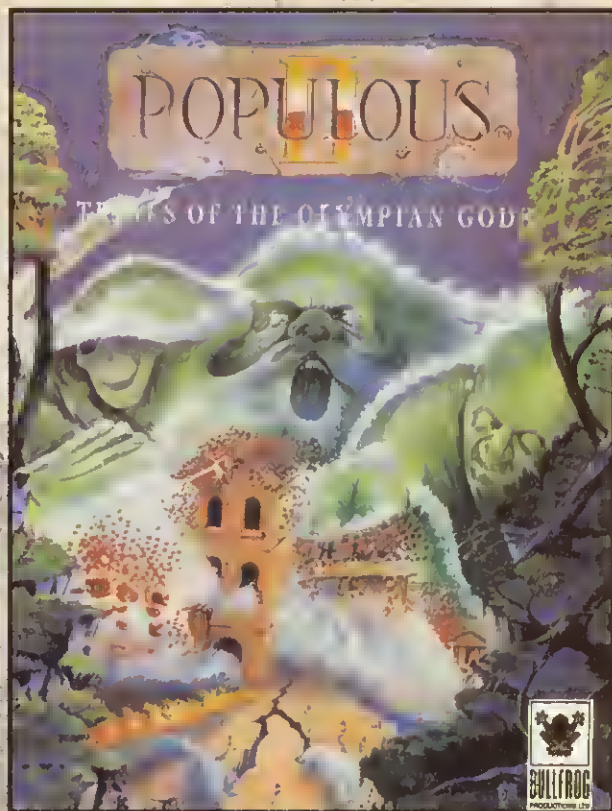
Punkte dürft Ihr auf dem Konto gutschreiben.

Wird die jeweilige Aufgabe gelöst, notiert Ihr als Belohnung ein Paßwort und könnt so jederzeit an der gleichen Stelle weitermachen. Alle Spielelemente werden mit der Maus plaziert, passend ausgerichtet und bei Bedarf kombiniert. So läuft zum Beispiel ein Ventilator oder Motor nur, wenn er mit der richtigen Spannung versorgt wird.

Wer nicht nur vorgegebene Aufgaben lösen möchte, son-

dern selbst kreativ tätig ist, wählt den "Freeform-Mode". Hier darf sich der Heimkonstrukteur hemmungslos austoben und aus dem gesamten Bauvorrat wählen.

Zusätzlich kann man Luftdruck und Gravitation verändern: Ein Luftballon verhält sich auf dem Saturn natürlich anders, als auf dem Mond. Seid Ihr mit Eurem Meisterwerk zufrieden, dürft Ihr die Kettenreaktion speichern und Freund oder Feind als Denkaufgabe vorlegen. vw



**DIE GÖTTER SIND WIEDER DA!**

Erhältlich für IBM/PC, Amiga und ST



**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD

Herausgegeben Bullfrog Productions Ltd.  
© 1991 Bullfrog Productions Ltd.



# Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Nur  
9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, mocht gute Loune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 32 28



**Ja,** ich will ☐ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:  
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Ringordner

computerspiele/tests

## Wichtelwahn



Fang den Langzahn: Die Goblins haben schwer zu tun.

## Goblins 2

**C**oktel Visions *Goblins* lassen sich nicht zweimal bitten. Die drei Wichte des ersten Teils weichen zwei neuen Helden. Die Neubesetzung ruft sich Fingus und Winkle, zwei *Goblins* mit vollkommen anderer Weltanschauung: Der eine ist rotzfrech, der andere übermäßig höflich. Diese beiden haben einen jungen Prinzen zu befreien und rätseln sich dazu durch etliche Räume.

Gesteuert werden die Helden mit der Maus. Klickt Ihr auf einen der beiden, wird er "aktiviert". Nun geht der Wicht auf Mausklick zur gewünschten Stelle, nimmt Objekte auf oder benutzt dieselben. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben unsere Helden nicht nur einen Raum als Level zu meistern, sondern eine Miniwelt aus 3-5 Räumen. Die Rätsel sind dabei "raumübergreifend": So wird zum Beispiel ein gesuchter Schlüssel aus einem Dolch der Schloßwache geschmiedet, der dann einen Schrank im

nächsten Raum öffnet. Natürlich müssen die Aktionen der *Goblins* des öfteren kombiniert werden. Während Winkle zum Beispiel ein Huhn festhält, schlägt Findus mit einer Salami auf den Hühnerschädel, worauf das Federfieh ein Ei verliert. kn

Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Coktel Vision

**MS-DDS 72%**

Grafik: 72% Sound: 52%

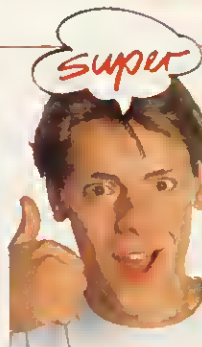
Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster, Adlib

Geplant: Amiga, ST, CD-ROM

Glücklicherweise wurde *Goblins* nicht nur neu aufgegossen, sondern mit einigen innovativen Neuerungen versehen. So wirken sich die Charaktereigenschaften der beiden Buben auch auf die Rätsel aus: Großschnauze Winkle erledigt alle unfeinen Aufgaben (Necken, Würgen...), während Mutter-söhnchen Findus ruckzuck die Hosen voll hat, wenn er nur einen



Wurm anfassen soll. Zudem steckt in *Goblins 2* ein Witz-Reservoir, das sich gewaschen hat: Die Animationen der Helden hauen selbst unerschrockene Spieler mit ihrem Charme- und Witzpotential locker vom Hocker. Die deutschen Bildschirmtexte geben dem ausgewachsenen Rätselspieler den letzten Schliff: Lebenslustige Spieler müssen *Goblins 2* haben.



## Der leise Tod



Feuer frei! Aut Knopfdruk pusten wir die Gegner um.

## Sabre Team

Die britische Eingreiftruppe S.A.S. ist am ehesten mit unserer deutschen GSG 9 zu vergleichen. Krisalis war von den harten S.A.S.-Jungens dermaßen beeindruckt, daß sie ihnen ein Strategiespiel widmeten.

Ihr steuert in *Sabre Team* vier von acht Leuten durch fünf Missionen, in denen Geiseln befreit, Terroristen gemeuchelt oder deren Waffensysteme außer Gefecht gesetzt werden müssen. Jeder Euer Charaktere hat dabei verschiedene Eigenschaften: Der eine hört ganz toll, der andere schießt besser oder bewegt sich flinker. Eure Mannen werden rundenweise gezogen, in denen eine vorgegebene Anzahl Aktionspunkte verbraucht werden darf. Jeder Schritt, jedes Nachladen der Waffe und jeder Schuß kosten eine bestimmte Menge dieser Aktionspunkte. Des weiteren agieren Eure Mannen mit Granaten, durchsuchen Opfer und öffnen auf

Knopfdruk Türen. Während Eures Zuges seht Ihr die Umgebung aus einer isometrischen Draufsicht. Zieht der Computer, wird der "Gegner-Zug-Bildschirm" eingeblendet, auf dem Ihr die Feind-Aktionen betrachtet. Zwischendurch darf gespeichert werden. *kn*

Genre: Strategie

Hersteller: Krisalis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Krisalis

**AMIGA 70%**

Grafik: 63% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

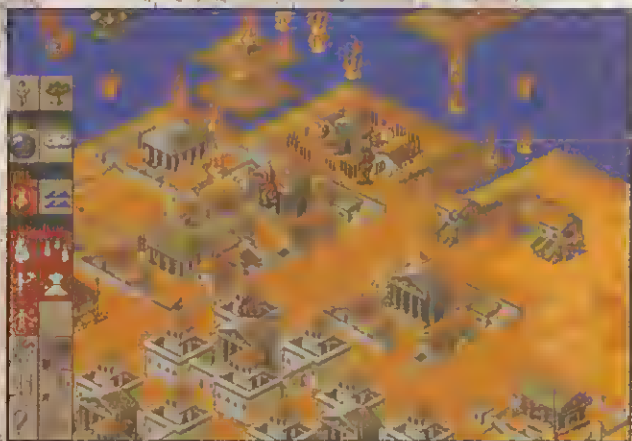
Unterstützt: -

Geplant für: Atari ST

*Sabre Team* bietet endlich einmal professionelle Grafik in einem Strategiespiel. Die Sprites sind toll animiert, die Soundeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre: Knackige Schüsse hallen durch die Gänge, markerschütternde Schreie sorgen für Unwohlsein. *Sabre Team* könnte man eigentlich zu den besten Strategiespielen zählen: Durchdachte Steuerung,



spannende Szenarien und taktischer Tiefgang sorgen für wochenlange Motivation. Einige Schnitzer im Spieldesign lassen eine Höchstwertung jedoch nicht zu: Zum einen "ernsten" unsere Kämpfer keine Erfahrungspunkte. Zum anderen sind Feinde erst zu erkennen, wenn sie uns beschossen haben. Der etwas zähe Spielablauf nagt ebenfalls an des Spielers Nerven.



## UND BALD IST WIEDER DIE HÖLLE LOS!

Gehören auch Sie zu denjenigen, die nicht geglaubt haben, daß es Bullfrog gelingen würde, das vielfach preisgekrönte *Populous™* noch zu verbessern?

Dann haben Sie sich aber gründlich geirrt!

*Populous II™* enthält mehr Erdbeben, mehr Vulkane, mehr Flutwellen und Sümpfe sowie neue Naturkatastrophen, von denen Sie bisher noch nie gehört haben.

Entwerfen Sie Ihre eigenen hochentwickelten Siedlungen mit großen Häusern, Straßen und Bäumen. Bauen Sie Stadtmauern gegen die bevorstehenden Feuerregen, Wirbelwinde und Blitzschläge. Zusätzlich erscheinen neue, besonders gefährliche Monster, wie die listige, schöne Helena, die ihre Opfer mit ihrer faszinierenden Schönheit in den Tod lockt.

*Populous II* bietet 1000 zu erobernde Welten, 10Mb Grafiken, 4000 Animationen und Dutzende neuer Soundeffekte.

Wir haben Ihnen doch gesagt, daß sich das Warten lohnen würde!

**ELECTRONIC ARTS™**

Deutsche Vertretung:  
Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.



## Kalter Kaffee



Cool World gehört der seltenen Spezies der PC-Hüftspiele an

# Cool World

Wer erinnert sich an "Fritz the Cat"? Der Schöpfer des frivolen Zeichentrickkaters ist auch für den neuen Film *Cool World* verantwortlich – eine Kombination aus Comic-Animation und Realfilm à la *Roger Rabbit*. Zur Geschichte: Die *Cool World* wird von allerhand Comic-Kreaturen bevölkert, die sich mittels Transporterstrudel in die Real World versetzen – und zurück. Leider stattdessen die Doodles den Menschen nicht nur nette Besuche ab, sondern klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Folge: Das "kosmische Gleich-

gewicht" wird zerstört. Wenn Polizist Harris es nicht schafft, die gestohlenen Gegenstände wieder zurückzuschaffen, bleibt die Apokalypse unausweichlich.

Die Türkontrollen in der *Cool World* sind härter als vor jeder irdischen Edeldisco. Unter 50 Münzen läßt Euch der erbarungslose Türsteher nicht einmal in den ersten der 16 Level. Was tun? Auf offener Straße erschießt Ihr unschuldige Passanten (Doodles) und sammelt die tallengelassenen Münzen ein. Habt Ihr genug zusammen, könnt Ihr eintreten.

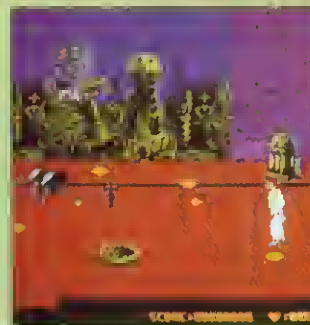
Auf der Packung prangt Kim Basingers Zeichentrickpendant, im Vorspann tanzt sie und im Titelbild werdet Ihr von ihr angelächelt. Im Spiel gibt's von der attraktiven Comic-Lady nichts zu sehen. Aber das ist die geringste Enttäuschung: *Cool World* ist ein Platz in der großen Galerie der miesen Filmumsetzungen sicher. Die Münzsammelerei hätten die Programmierer uns ersparen können, umherrennen und gelegentlich Doodles abschießen nervt und hat spielerisch soviel Tiefgang wie ein Luftkissenboot. Viel mehr



bieten die folgenden Spielszenen auch nicht: simples Hüpfen, Gegenstände einsammeln und schnelle Doodles in ulkige Blasen verwandeln ist ungefähr so interessant, wie im Stadtpark Laub aufzupicken. Die MS-DOS-Version bietet erstaunlicherweise

sauberes Scrolling, gute Steuerung und bunte, wenn auch eintönige Grafik. Jump'n'-Run-verwöhnte Amiga-Besitzer dürfen sich hingegen wundern: Die Programmierer haben es geschafft, die Farbpalette des Amigas zu kürzen und das Spiel zum Ruckeln zu bringen.

Dank Kim Basinger ist der Film hoffentlich besser als das Spiel



High Noon in Cool World: Harris erschießt wehrlose Doodfes

In den folgenden, mit vielen Plattformen angereicherten Levels springt der Spieler alias "Harris the Policeman" umher und erledigt die dreisten Doodles. Nach dem ersten Treffer verwandeln sich diese in Bla-

sen, die Ihr mit einem Zauberstift aufsaugen könnt. Mit der Zeit gerät das kosmische Gleichgewicht immer weiter aus den Fugen – seid Ihr nicht schnell genug, geht Euch ein Leben flöten. js



Kaum zu glauben: Aut dem Amiga ruckelt's, wenn sich mehrere Objekte auf dem Bildschirm tummeln

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Bomico

**AMIGA 37%**

Grafik: 47% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

**MS-DOS 42%**

Grafik: 42% Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

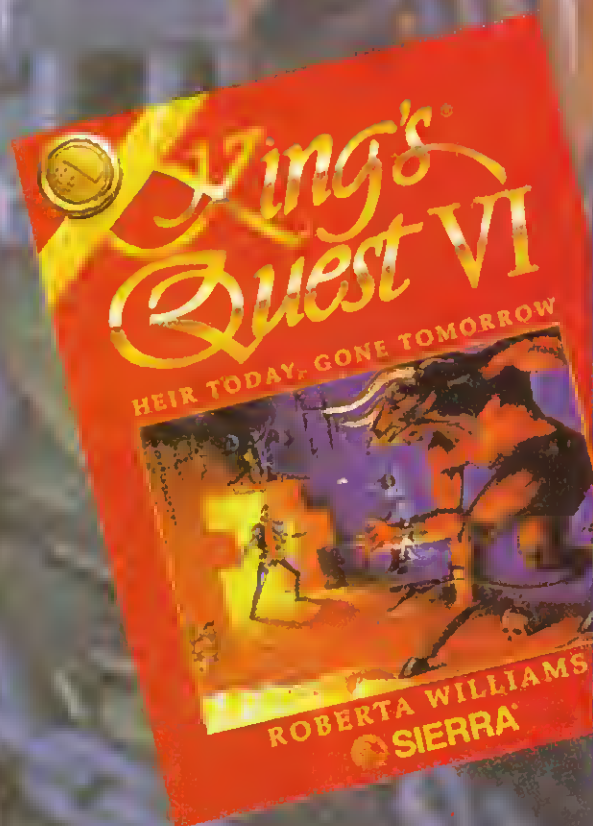
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Adlib, Joystick, Soundblaster

Geplant für: ST



# Die beliebteste Computerspiel-Serie aller Zeiten ... ... jetzt mit der besten Folge.



*Can you guide Alexander through a series of mysterious Islands?*



*Explore the animated garden on the whimsical Isle of Wonder.*



*Meet characters as curious as the countries they inhabit.*



*Encounter enemies and rivals bent on stopping you at any cost.*

## Starke Helden, Starkes Design

Auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin muß ein schiffbrüchiger Prinz seinen Weg von einer Insel zur anderen finden. Die komplizierten Rätsel und Phantasiegestalten, die Ihnen unterwegs das Leben schwer machen, werden den Einsatz all Ihres Verstandes und Ihrer Phantasie erfordern.

In diesem mit Details gespickten Entdecker- und Abenteuerspiel kann jede Ihrer Entscheidungen Ihre weiteren Optionen sowie die Haltung der Gestalten, die Sie antreffen, beeinflussen. Je nach Ihrem Geschick und den von Ihnen eingeschlagenen Wegen, kann Ihr Abenteuer viele verschiedene Ausgänge haben. Nahezu die Hälfte der möglichen Ereignisse ist variabel!

Prall gefüllt mit schwierigeren Rätseln, mehr Phantasiegestalten denn je und einer bewegenden Liebes- und Abenteuer-Story, ist *King's Quest VI* ein geheimnisumwobenes und zauberhaftes Abenteuer-Spiel für die ganze Familie.



**Excellence in  
Adventure Gaming.**

For further information call:  
**(0044734) 303171**



# Joysoft

G.Hartmann

## STAR LEGEND

PC

79.90

AMIGA	
A-Troln **	99.90
Air Warrior **	74.90
Alien Breed 1992	24.90
Amos Professional	149.00
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Bunny Bricks **	64.90
Compagn dt.	74.90
Chaos Engine*	74.90
Curse of Enchant.*	79.90
D-DAY *	99.90
Fantastic Worlds **	84.90
(Maglania, Pirates, Realms, Wonder, Populous)	
Erben des Throns dt.	79.90
Goblins 2 **	79.90
Football Manager III *	69.90
Gunship 2000 **	94.90
Hannibal **	79.90
Hexuma dt.	89.90
History Line **	94.90
INDY 4 DT	94.90
Legend of Kyrandia	79.90
Lethal Weapon III	64.90
Lionhart *	89.90
Nigel Mansell **	69.90
No Second Price **	64.90
Mod TV Data dt.	29.90
Rome AD **	84.90
Pinball Fantasies **	64.90
Rampart **	69.90
Road Rash **	74.90
Shuttle **	74.90
Schwarze Auge dt.	79.90
Starbyte Na. 2 **	79.90
Streitfighter 2	64.90
Tomada *	94.90
Troaders **	69.90
Viking Firds ol	59.90
Waxworks **	74.90
Ween **	69.90
Wing Command. dt.	94.90
World Rugby	24.90
WWF 2	74.90

## GOBLINS 2

PC

99.90

PC	
3 D Constr. Kit 2.0	129.00
AAWAR IN SKIES*	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.	94.90
Campaign **	89.90
Car + Driver *	99.90
Castle 2 **	84.90
Columbus *	74.90
Comanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Dune dt.	74.90
Dynablaster **	84.90
Erben des Throns **	94.90
F 1 Grand Prix **	99.90
F 16 Strike Eagle III**	104.9
Gemfire *	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line	94.90
Humans dt.	89.90
Inco **	109.90
Indy 4 dt.	99.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III *	64.90
Mega Sports Comp.	64.90
Might & Magic 4	79.90
Poladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **	79.90
Push Over **	69.90
Rex Nebular **	94.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes dt.	99.90
Skot dt.	74.90
Spock Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Star Legend *	89.90
Strategie Masters **	89.90
Strike Commander*	99.90
Stunt Island *	99.90
Summer Challenge**	74.9
Toskforce	104.90
Terminator 2029	99.90
Tomada *	94.90
Ultima 7 dt.	109.90
Waxworks **	74.90

## INCREDIBLE MACHINE

PC

89.90

MEGA DRIVE	
Lemmings **	109.90
Lotus I **	109.90
Mickey + Donald	109.90
NHL PA Hockey **	109.90
Sonic II **	99.90
Thunderforce IV **	109.90

## SONDER ANGEBOT

PC	
Battletech II 3.6	29.90
Blue Max **	49.90
Das Boot **	49.90
Elvira I dt.	34.90
F 14 Tomcat	19.90
Indl III dt. EGA	39.90
Joh. Khan Squash	19.90
Life + Death I	44.90
Manch. United Eu.5*	19.90
Mig 29 **	19.90
Oil Imperium **	19.90
Tank Simulator **	39.90
Testdrive II Coll. **	34.90
Speedball 2**	44.90
Zok Mc Kracken dt	39.90

AMIGA	
Blue Max**	39.90
Das Boot**	39.90
Deuteros	19.90
F 16 Falcon 1MB	29.90
F 16 Mission 1	24.90
F 16 Mission 2	24.90
First Samurai	29.90
Great Court 2	39.90
Hunter	19.90
Lotus Turbo Chail.	24.90
Life+Death	34.90
Microphase Soccer	24.90
Midwinter II**	29.90
N.O.C.S.	19.90
Paperboy 2**	39.90
Quest&Glory**	29.90
Willy Beamish**	49.90

## POPULOUS II

PC

94.90

## STREETFIGHTER 2

AMI

64.90

## HARRIER JUMP JET

PC

104.90

HURRA UNSERE **HOTLINE** IST WIEDER DA  
MO FR 16 18 UHR TEL 0211 446981

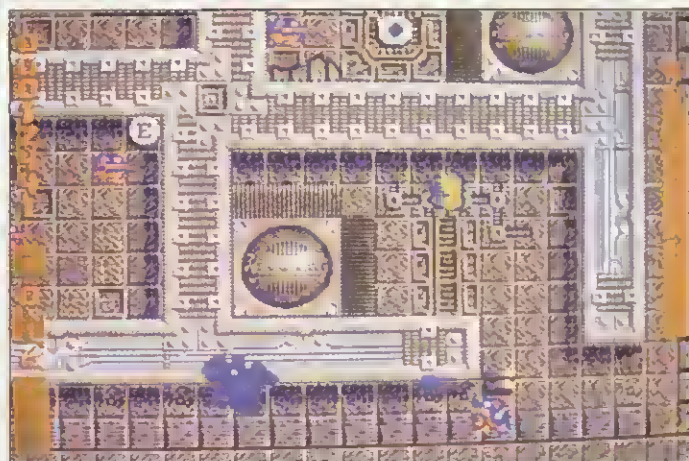
VERSANDKOSTEN  
bis 140 DM: 8 DM  
ab 140 DM: kostenlos  
UPS + ADM ELPOST + 7 DM  
Bei Vorkasse: 4 DM VK  
Ausland: 15 DM nur Postbar

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566  
5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526  
5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726  
4000 D'dorf 1, Pempelfortstr. 47, 0211/364455  
6000 Frankfurt 1, Fahrgasse 87, 069/ 280170  
4050 M'Gladbach, Friedrichstr. 29, 02161/20369

VERSANDANSCHRIFT  
DÖRENER STR. 394  
5000 KÖLN 41  
TEL: 0221/4301047-49  
FAX: 0221/4302157

Sicherheitsverpackung 2.50 DM \* Vorkundigung \*\* dr. Anleitung \* trtlum + Preisänderungen bleiben uns vorbehalten

## Doppelt hält besser



Mit Homing Missiles gehen Cyt und Ron auf Roboterjagd

## Cytron

Die Schaltkreise der Roboter in einem unterirdischen Forschungskomplex sind durchgeschmort – sie meutern und laufen Amok. Für die eingeschlossenen Wissenschaftler ist *Cytron* die einzige Hoffnung. Dieser Kampfdroidenprototyp wird vom Spieler ferngesteuert und ist somit gegen revolutionäres Gedankengut immun. Per Druck auf die Leertaste könnt Ihr *Cytron* in zwei voneinander unabhängige Roboter, Cyt und Ron, spalten. Enge Passagen sind so kein Problem, der Energieverlust um so mehr: Cyt und Ron sind um ein Vielfaches anfälliger als die Doppelpackung *Cytron*. An sporadisch verteilten Computerterminals läßt sich Energie zwischen den beiden transferieren, die passende Bewaffnung wählen und eine Levelübersicht studieren. Diverse Schalter, Transportbänder, Kraftfelder und Warp-Zones wollen richtig genutzt werden. So deaktivieren einige

Schalter Kraftfelder, andere wecken todbringende Roboter-Generatoren. Ihr könnt *Cytron* mit Joystick oder Maus lenken. Alternativ dürfen zwei Spieler *Cytron* fernsteuern: einer gibt die Laufrichtung vor, der andere kümmert sich um den Schußwinkel. js

Genre: Action

Hersteller: Psygnosis

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Selling Points

AMIGA

59%

Grafik: 54% Sound: 51%

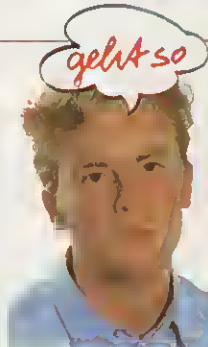
Schwierigkeit: mittel

Minimal: –

Unterstützt: –

Geplant für: –

Im ersten Moment wirkt *Cytron* uninteressant. Farbarme, fittelige Grafik und ein von *Paradroid* abgekupfertes Spielprinzip können verwöhnte Amiga-Spieler nicht beeindrucken. Gibt man *Cytron* trotzdem eine Chance, entdeckt man schlummernde Qualitäten. In den zahlreichen Levels sind kleine Rätsel versteckt: wohin führt diese Warp-Zone? Welcher



Schalter aktiviert was? Außerdem sorgen zwölf Waffen, die verschiedenen Robotertypen (von dumm-dreist bis hinterhältig-intelligent) und die Computerterminals für Spielspaß. Hat man allerdings ein paar Levels durchkämmt, sehnt man sich nach neuen Spielelementen und Überraschungen. Auf Dauer wird *Cytron* nur hartnäckigen Spielern schmecken.



## Wenn's Diamanten regnet



Edelsteine fallen in Eure Schatztruhe – ein ideales Spiel fürs Büro

## Jewelbox

**A**uf vielen Büro-Macintosh-Rechnern tummelt sich unter dem Namen *Jewelbox* ein neuer *Columns*-Clone. Frei nach dem Motto "Diamonds Are A Girl's Best Friend" schweben auch in *Jewelbox* funkelnde Edelsteine im Dreierpack zu Boden. Mit Tastatur oder Zahlenblock bestimmt Ihr die Fallrichtung des hochkarätigen Geschoßes. Die Juwelen und Diamanten müßt Ihr – wie in *Columns* – in einer einheitlichen Dreierformation ordnen. Im Fallen läßt sich das Dreierpack noch drehen, einmal angekommen bleibt die Formation allerdings unvergänglich wie ein Diamant. Das Geschehen spielt in einer alten Schatztruhe. Eine Statuszeile am unteren Bildrand zeigt die erzielten Punkte, die Schwierigkeitsstufe sowie die Zahl der Leben. An den Start geht Ihr mit drei Leben, erreicht ein Stapel den oberen Bildrand, wird der Durchgang abgebrochen, der Bildschirm gelöscht

und ein Leben abgezogen. Als Hilfsmittel dient ein Next-Fenster, das die kommenden Formation zeigt. Eine Joker-Reihe kann geschickt platziert den halben Schirm abräumen. Die besten Spieler sind in der High-score-Liste mit Namen und Punktzahl verewigt. mn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Micro Imaging

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Softwarehaus

MAC

53%

Gratik: 34% Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: System 6.x,  
Macintosh Plus

Unterstützt: System 7

Geplant für: –

Auch Textprogramme erheben schließlich keinen Anspruch auf Exklusivität und der Umstand, daß es bereits andere Geschicklichkeitsspiele à la *Columns* und *Tetris* gibt, soll Designer nicht für alle Zeiten daran hindern, bewährte Spielideen aufzugreifen, zu variieren und neu umzusetzen. Es werden schließlich auch mehrere Spiele für Autorennen, Hockey oder



Fußball angeboten, ohne daß Kritiker gleich laut das Geschrei "Geklaut!" erheben. Das Geschicklichkeitsspiel ist sauber programmiert und trägt sich mit problemlos System 7. Ein ruhiger Hintergrund-Sound verbreitet eine angenehme Stimmung und bietet eine Gelegenheit zur Entspannung. Nicht nur deshalb ist *Jewelbox* ein ideales Bürospiel.

# GESUCHT

## Luftkampfpiloten für Einsätze von Flandern bis Irak

Wir suchen dringend:

Begeisterte Piloten für  
bis zu 12

Kampfflugzeuge in sechs  
Kriegen.

Zur Auswahl stehen  
Jäger von der Spitfire bis  
zur Phantom, der Fokker  
bis zur Mirage an  
Kriegsschauplätzen vom  
Ersten Weltkrieg bis zum  
Falklandkrieg.

Flugerfahrung nicht  
erforderlich, Ehrgeiz ist  
wichtiger.

## 80 FIGHT

80 YEARS OF AERIAL WARFARE

**MICRO PROSE**  
SIMULATED SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich  
Microprose Ltd, Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Torbury, Glos. GL8 8LD, UK.  
Tel +44 (0) 666 504 326

I'll be back



Wir waren schneller: Im Laserfeuer verglüht der Roboter.

# The Terminator 2029

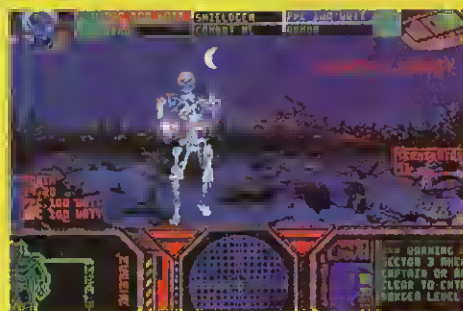
Im Jahre 2029 prügeln sich in den rauchenden Ruinen Los Angeles die letzten Reste der Menschheit mit den rüden Robotern eines Killer-Computers. Aus diesem Sf-Stoff ist einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten gestrickt: *Terminator*. Diente in beiden Kinohits hauptsächlich die heutige Zeit als Hintergrund (nur in kurzen Einblendungen wurde das düstere Bild der Zukunft gezeigt), ist im Spiel *The Terminator 2029* das futuristische L.A. der Schauplatz des Geschehens.

Als Soldat der Widerstandsbewegung, die dem Computer "SkyNet" Paroli bietet, werdet Ihr von Eurem Vorgesetzten auf 19 unterschiedliche und aufeinander aufbauende Missionen geschickt. Da müssen Daten gesammelt, freundliche Truppen unterstützt und bestimmte SkyNet-Einrichtungen gesprengt werden. Anfänger dürfen im Trainingskampf den Umgang mit den Waffen des Jahres 2000 üben. Ein Zukunfts-Soldat läuft natürlich nicht im schlichten Tarnkleid herum, sondern in einer feinen High-Tech-Rüstung. "ACE" nennt sich der Superanzug, der mit sechs unterschiedlichen Waffen- (Laser, Raketenwerfer) und Verteidigungssystemen (Energieschilder, Reparaturkits) bestückt werden darf, bevor es in den Einsatz geht.

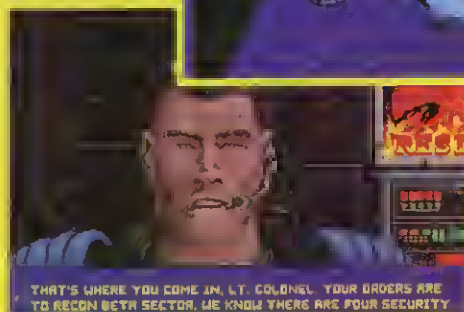
Am Anfang steht Euch nur wenig Ausrüstung zur Verfügung; absolviert Ihr die Missio-

nen erfolgreich und steigt im Rang, gibt's mehr Auswahl. Seid Ihr endlich draußen unterwegs, ist die Umgebung in 3D zu sehen. Es wird allerdings nicht gescrollt, sondern schrittweise à la *Bard's Tale* "umgeschaltet". Taucht in der Trümmerlandschaft oder den unterirdischen "SkyNet"-Gebäuden ein gegnerischer Roboter, Terminator oder Panzer auf, spre-

chen die Waffen. Per frei steuerbarem Fadenkreuz läßt sich der Feind anvisieren, via Mausclick werden die aktivier-



Futuristisch: Alle Gegner lassen sich anzeigen



"Zieh Fremder!": Im Duell mit einem T-800...

Im Missions-Briefing wird der Einsatz erklärt

Bethesda Softworks hat die Hi-Tech-Endzeitstimmung (wir erinnern uns an die T2-Anfangssequenz) gut eingefangen. Die fliegenden Hunter-Killer, die T-800s und die anderen SkyNet-Schergen sehen "realistisch" aus und bewegen sich flüssig. Das trifft auf Euch nicht zu: in antiquierter *Bard's Tale*-Manier ruckelt Ihr blockweise durch die Großstadtrümmer. Dieser technische Schnitt-



zer schadet dem Spielfluß und bringt Euch in unfaire Situationen: da Ihr nur die 90-Grad-Drehung beherrscht, sind einige Feinde nicht zu sehen, obwohl sie neben Euch aus allen Rohren feuern. Zudem kann der Packungstext sein Versprechen nicht halten: für ein "episches Rollenspiel-Abenteuer" ist *The Terminator 2029* zu actionlastig. Wer ein 3-D-Ballerspiel mit Anspruch sucht, darf zugreifen.

Skepsis war angebracht: Normalerweise geben Softwarefirmen so viel Geld für eine Filmlicenz aus, daß nur noch wenig für das Spieldesign übrig bleibt. *The Terminator 2029* ist eine der spärlichen, aber rühmlichen Ausnahmen. Die Bethesda-Programmierer haben das tolle Sf-Flair des Films mit Bravour im Spiel untergebracht. Der heimische *Terminator*-Jäger fühlt sich schon nach den ersten Missionen ins Los Angeles des nächsten Jahrtausends versetzt. Mit Spannung erwartet man den



nächsten Auftrag, schleicht sich von Ruine zu Ruine, duckt sich unwillkürlich bei der kleinsten Bewegung und zerstrahlt mit wachsender Begeisterung diese Blech-Bösewichter. Leider hinkt *The Terminator 2029* technisch der Spieleentwicklung hinterher; eine 3-D-Umgebung im *Underworld*-Stil wäre angebrachter und knackigere Soundeffekte stimmungsvoller gewesen. Trotz dieser Mankos ist die Spiel-Atmosphäre gigantisch gut. Nicht nur für Film-Fans geeignet.

ten Waffensysteme ausgelöst. Steckt der "ACE"-Anzug zu viele Treffer ein, könnt Ihr Euch zurückziehen und ihn via Reparaturfunktion wieder auf Vordermann bringen. Leider sind die Waffensysteme solange lahm gelegt und Ihr seid relativ wehrlos. Auf Knopfdruck untersucht Ihr zudem Gegenstände im Gepäck, orientiert Euch auf einer einblendbaren Übersichtskarte, überwacht einen Radarschirm und kontrolliert die aktuellen Befehle. mh

Genre: Action

Hersteller: Bethesda Softw.

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

73%

Grafik: 66% Sound: 55%

Schwierigkeit: schwer

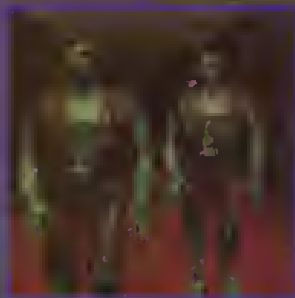
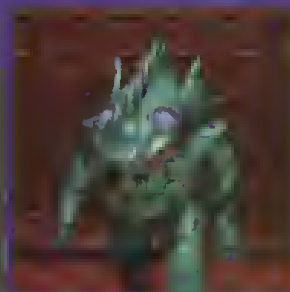
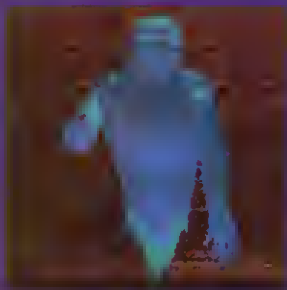
Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KByte, 1 MByte EMS, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: -



# THE LEGACY



## Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bössartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertlang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche

steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

**MICRO PROSE**  
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

## Titelaspirant



Auf matschigem Untergrund steuern sich die Spieler schwerer

# Front Page Sports: Football

Sportspiele gibt es viele, extrem realitätsnahe Adaptionen von Sportereignissen suchte man bis vor kurzem allerdings vergeblich. Mitte letzten Jahres war es dann soweit: Mit Access Golfsimulation *Links 386 Pro* wurde eine neue Ära des Sportspiels eingeläutet. Der Umfang des Spiels und die professionelle Präsentation forderten jedoch ihren Preis: Lediglich PC-Besitzer mit einer flinken Maschine auf dem Schreibtisch kamen in den Genuß des Edelsports. Erst ab 33 MHz kam Spaß ins Spiel.

Dynamix erstes Sportspiel aus der *Front-Page-Sports-Reihe* gibt sich in Sachen Hardware-Anforderung ähnlich anspruchsvoll. Da *Front Page*

*Sports: Football* im 32-Bit-Code geschrieben wurde, muß mindestens ein 386er her.

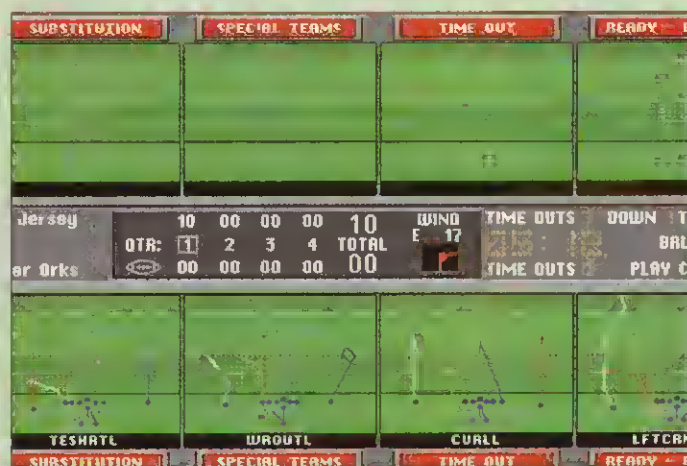
Das Programm teilt sich in zwei Parts: Im Einzelspiel machen wir uns mit der Steuerung vertraut, wobei sich unser Team und das des Gegners anwählen läßt. Den Hauptteil des Spiels nimmt allerdings der Liga-Modus ein. Zu Beginn einer Meisterschaft sucht Ihr Euch ein Team und die gewünschte Art des Spiels aus. Dabei ist eine Karriere über viele Jahre oder nur eine einzige Saison anwählbar. Bei ersterem fahren Eure Mannen jeden Juli ins Trainingslager und pöppeln dort ihre Fähigkeiten (Agilität, Stärke, Genauigkeit, Geschwindigkeit) auf, während in der "One-

Dynamix wird dem Rut als hochwertige Spieleschmiede gerecht und präsentiert das beste PC-Football. *Front Page Sports: Football* hat einen großen Vorteil gegenüber den Mitbewerbern, die meist mit gutem Drumherum, aber mißlungenem Action-Part glänzten. Dynamix verbindet ein durchgestyltes Spielgeschehen auf dem Rasen mit professionellen Manager- und Coach-Einlagen. Neben dem fast schon obligatorischen Options-Wust, begeistert vor allem der Liga-Modus, der in dieser Form einmalig ist. Jede Mannschaft hat ihre ganz individuellen Stärken und Schwächen, jeder Spieler stützt sich auf acht Eigenschaf-



ten. Während einer Liga wird fleißig mit Spielern gehandelt und sogar College-Nachwuchs eingesetzt. Je nachdem, welche Gegner anstehen, dürfen sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsplan geändert und die eigenen Mannen darauf eingestellt werden. Auf dem

Spielfeld überzeugt *Front Page Sports: Football* mit kinderleichter, aber durchdachter Steuerung und fantastischer Grafik. Die Spieler sind toll animiert, das Spielfeld scrollt fix. Für ein flüssiges Spielgeschehen sollte jedoch ein 33-MHz-PC bereitstehen. Alles in allem ist *Front Page Sports: Football* die bislang professionellste und schönste Football-Simulation für Computer.



Hochauflösend: Unter Zeitdruck wählen wir eine Angriffstaktik.

Season-League" nicht trainiert werden darf. Danach entscheidet Ihr Euch für die "Größe" der Liga, wobei von einer 8-Team-League bis zur 28 Mannschaften großen Liga alles dabei ist. Dank eines Zwei-Spieler-Modus ist es möglich, mit bis zu 27 Freunden in einer Liga zu spielen. Nachdem ein eigenes Team gewählt wurde, dürft Ihr an diesem alles ändern, was nicht in Euer Konzept paßt. Neben Mannschaftsname, Trikotfarben, Spielfeldlänge und Stadion, ist es sogar erlaubt, eigene Offense- und Defense-Pläne zu erstellen. Mit einem Editor lassen sich entweder die 200 vorgegebenen Playcalls nach Belieben verändern oder individuelle Spielstrategien erstellen.

Desweiteren spielt Ihr nicht nur den Coach für Eure Mannschaft, sondern könnt sie auch managen. Wer will, darf diese Aufgabe auch dem Computer überlassen. Der Manager wechselt während eines Spiels ermüdete Spieler aus, kauft

Stars ein oder bietet eigene Mannen feil.

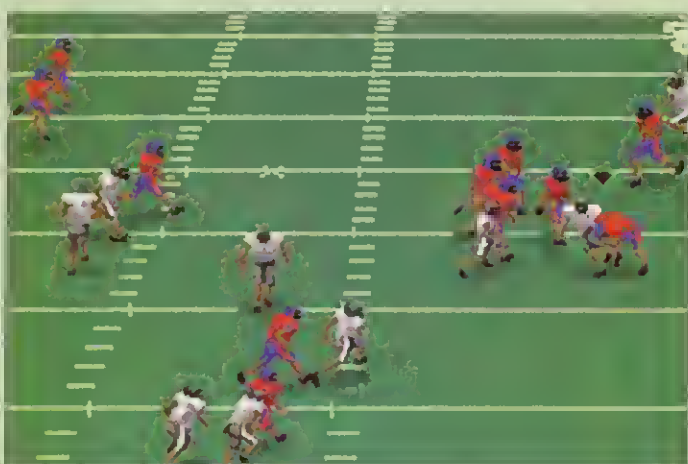
Der actionhaltigere Teil von *Front Page Sports: Football* spielt sich auf dem Rasen ab. Während einer Liga werden alle Auseinandersetzungen vom Liga-Kalender aufgerufen. Dabei habt Ihr die Wahl, Eure Mannschaft während der vier Quarter gänzlich vom Computer steuern zu lassen oder selbst Hand anzulegen. Für das bevorstehende Spiel wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt. In "Basic" nimmt Euch der Computer fast alles ab, Ihr legt lediglich den Zeitpunkt des "Snaps" fest. Spielt Ihr auf "Standard", darf auf Knopfdruck ins Spielgeschehen eingegriffen werden - Playcall-Auswahl, Field Goals, Punts und Auszeiten sind von Hand zu erledigen. Der Profi spielt *Front Page Sports: Football* jedoch im "Advanced"-Modus, in dem fast alles selbst in die Hand genommen wird.

Vor jedem Spielzug werden die Playcalls angewählt, die je nach Schwierigkeitsgrad unter-



Grafisch imposant: Wir versuchen uns mit einem Field Goal





Brutal: Unser Wide Receiver wird zu Boden getackled.

schiedlich dargestellt sind: Im "Basic-Mode" wird der Spielzug erklärt ("Pass medium left"), im "Standard-Mode" wird die Taktik grafisch dargestellt, während in "Advanced" nur die Formation angezeigt wird ("3-4").

Endlich auf dem Platz angekommen, schaut Ihr im gebräuchlichen "Schräg-von-oben"-Blick auf beide Mannschaften herab. Die Perspektive ist dabei Euch überlassen: Ihr dürft der angreifenden oder

der eigenen Mannschaft in den Rücken bzw. ins Gesicht schauen oder das Spielgeschehen von der Seite betrachten. Vor jedem Spielzug wählt Ihr einen Playcall aus 64 vorgegebenen Strategien des Offense- oder Defense-Plans aus. Steht der Schwierigkeitsgrad auf "Standard" oder "Advanced", beginnt Ihr in der Offense auf Knopfdruck Euren Spielzug mit dem Snap. Ihr steuert den ballführenden Spieler, der versucht, Gegner



Eine Spielszene aus neun verschiedenen Perspektiven betrachtet

## Das kleine Football-1x1

**Audible**  
**Fumble**  
**Huddle**  
**Interception**  
**Playcall**  
**Punt**

**Sack**  
**Snap**

**Touchback**

**Tackle**  
**Turnover**

Playcall-Änderung unmittelbar vor dem Snap  
Verlieren des Footballs durch einen Angriffsspieler  
Playcall-Besprechung auf dem Feld  
Abfangen eines Passes durch die Abwehr  
Festgelegter und einstudierter Spielzug  
Befreiungskick aus der Hand nach mißlungenem Versuch, ein First Down zu erzielen  
Tackling des ballführenden Quarterbacks  
Anspiel durch den Center, der den Ball durch die Beine zum Quarterback schiebt  
Automatisches erstes Down an der eigenen 20-Yard-Linie  
Angriff auf einen ballführenden Spieler  
Alle Interceptions und verlorene Fumbles werden statistisch als Turnovers vermerkt.

## Quarterback Rating

Wer Football zu Hause spielen wollte, hatte mit den Tücken der Umsetzungen zu kämpfen: Die PC-Spiele boten komplexe Simulationen mit Manager-Modi und Playcall-Editor, langweilten aber mit schlechtem Actionteil. Konsolenspiele glänzten mit spielerischen Feinheiten und rasantem Spielablauf, konnten aber keine Optionen für ambitionierte Trainer vorweisen. Dynamix hat es endlich geschafft, die spielerische Klasse von Konsolenspielen, wie EA's John-Madden-Serie, mit den Vorteilen einer Computersimulation zu verbinden. In VGA-Grafik tummeln sich die 22 Spieler mit tollen Animationen auf dem Feld, im

Managerteil werden eigene Ligen und Spielzüge entworfen. Wem die Aktionen zu stressig sind, kann als Coach seine Playcalls vom Computer ausführen lassen. Trotz der imposanten Präsentation hat auch Front Page Sports: Football einige Tücken aufzuweisen: Die Playcall-Anwahl ist etwas undurchsichtig, da die Spielzüge schlecht gezeichnet sind. Profis wird das aber beim Umgang mit Quarterbacks und Special-Teams wenig stören. Football-Neulinge haben am Spiel allerdings keine große Freude, weil das Programm und das Handbuch Anfänger kaum unterstützt.

Ingo Zaborowski

Ingo Zaborowski ist Redakteur unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES und beschäftigt sich seit einigen Jahren intensiv mit American Football.

abzuschütteln oder zu passen. Wollt Ihr einen solchen Paß mit Eurem Quarterback anbringen, erscheint in der oberen Bildschirmcke ein Fenster mit dem "aktuellen" Wide Receiver (Paßempfänger). Per wiederholtem Knopfdruck, wechselt Ihr zwischen den Wide Receivern oder betördert den Ball als Notlösung ins Aus.

schwindigkeit und "Abspielrichtung" festlegen. Natürlich dürfen beliebig viele Spielzüge gespeichert werden. Ist ein Match zu Ende, warten umfangreiche Statistiken auf den Spieler, die sich sogar ausdrucken lassen. Während einer Liga wird bei Spiel-Ausstieg automatisch der derzeitige Spielstand gespeichert. *kn*



Der Schiedsrichter hat immer das letzte Wort

Während der Defense läßt sich vor dem Snap der zu steuernde Spieler aussuchen. Nachdem der Ball im Spiel ist, kann auf Wunsch zum ballnächsten Spieler gewechselt werden. Natürlich lassen sich vor einem Snap sogenannte Audibles ausrufen, die besonders bei talsch eingeschätzten Gegnern wirkungsvoll angewandt werden können.

Nach jedem Spielzug gibt's die obligatorischen Replay-Funktion, zum erneuten Studieren des letzten Spielzuges. Dabei lassen sich sowohl Blickwinkel, als auch Ge-

Genre: Sportspiel

Hersteller: Dynamix

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Dynamix

**MS-DOS**

**84%**

Grafik: 75% Sound: 63%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte, MS-DOS 5.0

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

Geplant für: -



## Turboschub und Spoilerflug



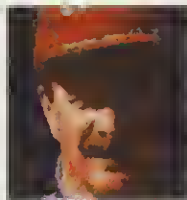
Den Mexico-Parcours erkennt man lediglich an der "wüsten" Färbung

## Nigel Mansell's World Championship

**F**ormel-1-Star Nigel Mansell gehört mittlerweile zu den Opas der Rennfahrerszene. Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schniederte ihm ein Superauto auf den Leib und Nigel fuhr fast durchgehend als Sieger durch die Saison. Mansell wurde 1992 Formel-1-Weltmeister, warf kurz darauf das Handtuch und kehrte der Formel 1 den Rücken. Die englische Softwareschmiede Gremfin schnappte sich gerade noch rechtzeitig den Namen des Stars und produzierte ein Rennspiel zur 92er Formel-1-Saison.

In Nigel Mansell's World Championship setzt Ihr Euch hinter das Steuer eines Williams-Renault und rast durch die Weltmeisterschaft des letzten Jahres. Ihr dürft dabei alle Strecken hintereinander im WM-Modus absolvieren oder auf jedem beliebigen Parcours trainieren. Dabei führt Euch Meister Mansell auf Wunsch in die Tücken der aktuellen Strecke ein. Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, wird vor jedem Start eine Qualifikationsrunde gefahren und der Wagen nach Belieben getuned. Je nach Wetterlage wählt Ihr den passenden Rei-

fersatz, je nach Strecke die Spoilerform und das optimale Getriebe. Auf dem Asphalt angekommen, seht Ihr die Rennstrecke aus der üblichen 3-D-Perspektive. Das Cockpit wartet mit zwei Rückspiegeln auf, die Streckenübersicht sowie Informationen zum Rennen (Platzierung, beste Rundenzeit, Tachometer) werden im oberen Bildschirm Drittel eingeblendet. Die Punktezahl geht jeweils über fünf Runden inklusive Boxenstopps, bei denen verschlissene Reifen ausgewechselt werden. Habt Ihr eine Strecke gemeistert, dürft Ihr den Spielstand speichern.



kn

Nigel Mansell's World Championship wird nett präsentiert und bietet Motoristen viele Einstellungsoptionen und die komplette Formel-1-Saison. Sobald Ihr Euch im Williams-Renault hinter das Lenkrad klemmt, hört der Spaß jedoch auf: Die Grafik ist schnell, aber ruckelt höllisch. Außer Warningschildern tut sich dabei nicht viel am Streckenrand. Keine Tribünen, keine Boxen und keine Gebäude – nur ein kleiner Häuserstreifen am Horizont weist auf den Stadtkurs

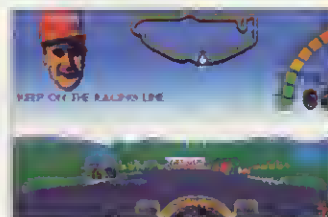


Monte Carlo hin. Zudem ist das Fahrverhalten sehr unrealistisch. Kurven kann man mit Vollgas durchbrettern und die Zuckelgrafik verbietet millimetergenaue Überholmanöver. In Zeiten von Lotus 3 (das witzigerweise vom gleichen Hersteller kommt) und Formula One Grand Prix kann dieses Programm den Nigel-Fan nicht über den Rücktritt des schnellen Briten aus dem Formel-1-Zirkus hinwegtrösten. Nigel hat dieses Spiel nicht verdient.

Nigel Mansell's World Championship ist ein typischer Vertreter aus der "Wir haben eine Lizenz – machen wir schnell ein Spiel draus"-Gattung. Technisch gibt's außer der etwas ruckligen Grafik kaum etwas zu bemängeln. Rassige Soundeffekte und schicke Rennbolide bringen viel Formel-1-Atmosphäre rüber. Spielerisch schauen wir nach einigen Minuten jedoch in den Auspuff: Das actionlastige Spielgeschehen darf getrost als "realitätsfern" eingestuft werden. In den Kurven reicht es zum Beispiel völlig, den



Fuß kurz vom Gas zu nehmen. Wer die Ideallinie fährt, kommt nur unerheblich schneller ins Ziel. Zudem sehen alle Kurven gleich aus – ob scharf oder nicht. Größter Motivationshemmer ist jedoch der nicht vorhandene Schwierigkeitsgrad. Selbst unbedarfte Einsteiger und Sonntagsfahrer werden noch am ersten Tag Weltmeister. Es kann nicht angehen, daß wir in (nur) einer Qualifikationsrunde dutzende Male gegen diverse Schilder prallen und trotzdem auf der Pole Position landen. Nur für fanatische Rennspielsammler.



Wir dürfen unseren Williams-Renault tunen und mit Meister Mansell auf jeder beliebigen Strecke trainieren



Grafisch ausgereift: Wir suchen uns eine Strecke aus und fahren bei Bedarf eine Proberunde auf der angewählten Route.



Selbstsam: Noforisch fahren unsere Gegner in der Mitte der Fahrbahn.

Genre: Rennspiel

Herseller: Gremfin

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Softgold

AMIGA

49%

Grafik: 53% Sound: 44%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 1 MByte

Untersützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DDS, ST, Super NES



# 3 Mit der Abo-Karte alles im Kasten



WEG MIT DER KARTE !!

## (Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy

geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans Stück: \_\_\_\_\_

12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich Stück: \_\_\_\_\_

1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island Stück: \_\_\_\_\_

2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7 Stück: \_\_\_\_\_

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx Stück: \_\_\_\_\_

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train Stück: \_\_\_\_\_

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra Stück: \_\_\_\_\_

6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest van Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld Stück: \_\_\_\_\_

7/92 Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste Stück: \_\_\_\_\_

8/92 Die Mega-Messe: CES, Lianheart, Neue "Sim"-Spiele, Alles über Tolkien, Gateway, Superscape Stück: \_\_\_\_\_

9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe: Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2 Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM

Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück: \_\_\_\_\_

1/91 (Tips & Tricks) Stück: \_\_\_\_\_

2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: \_\_\_\_\_

3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück: \_\_\_\_\_

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: \_\_\_\_\_

2/92 (Tips & Tricks) Stück: \_\_\_\_\_

Summe: \_\_\_\_\_ DM

"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Summe: \_\_\_\_\_ DM

(Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwert DM 50,- frei)

Gesamtrechnungsbetrag \_\_\_\_\_ DM

## Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe \_\_\_\_\_ haben mir besonders gut gefallen:

1. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

4. \_\_\_\_\_ Seite \_\_\_\_\_

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

0 693 72 45  
0 490 83 94

30 h Ladentelefon - kein Versand

	PC Amiga	1
Kyranidia 1 ++	89,95	84,95
1 Special Edition +	89,95	89,95
1 - Oh No. +	59,95	49,95
1 2 +	84,95	69,95
Pro Super VGA +	99,95	-
++	49,95	44,95
++	-	69,95
Rings 1 ++	-	74,95
Rings 2 +	84,95	74,95
Infocom 1	119,95	119,95
Infocom 2	99,95	99,95
Challenge 3 ++	-	69,95
Tempress ++	89,95	74,95
	74,95	69,95

## ke Commander

PC 89,95\* CD-ROM 14,95

++	89,95	74,95	-
Data Disk ++	29,95	29,95	-
ckets +	74,95	69,95	74,95
function 1 ++	74,95	69,95	74,95
Mania ++	84,95	69,95	74,95
Jordan in Flight +	79,95	14,95	-
Magic 2	74,95	69,95	-
Magic 3 ++	89,95	74,95	-
Magic 4 ++	89,95	79,95	-
ka Football +	84,95	-	-
Island 1 ++	84,95	74,95	84,95
Island 2 ++	89,95	84,95	89,95
r Deluxe	89,95	74,95	-
so Pro Football	89,95	14,95	-

lins aller größtes Lager

## burg !!

Hamburg 20  
sterstr. 50

n U-Bahnhof Osterstraße  
Ladengeschäft

ames  
vice

d 030/6944156  
en Info-Anrufbeantworter  
se 030/6944256  
Fax-1. line

UNGSBÜCHER	dt.	eng.
ar 1	29,95	-
on Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
narzo Auge	24,80	-
holder 2	24,95	29,95
0 Air Combat	-	49,95

ines 4	39,95	24,95
Magic 3	15,00	24,95
Magic 4	29,95	39,95
Island 2	29,95	24,95
-1 The Black Gate	29,95	39,95
Jaderworld 1	29,95	39,95
r 7	29,95	39,95

7 weitere deutsche und Originalausgabenbücher

er 11 Sierra, Lucasfilm,SSI, Origin u.v.m.

## Dark Sun <<<

komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte  
n, Soundeffekte sowie Storyline machen Dark  
nur für "Mad-Max-Fans" zum Leckerbissen.  
PC 74 95\* AMIGA 69 95\*

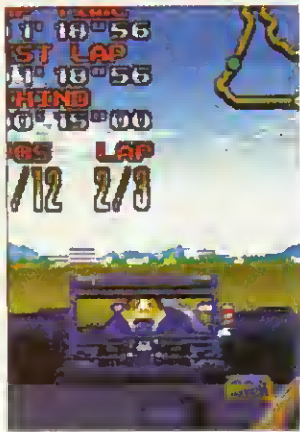
## TSPIELE UND ROLLENSPIELE

++	Alle Module + Bücher
1 ++	Alle Module + Kästen
nd (Fantasy-Football) +	99,95
para +	79,95
on ++	79,95
narzo Auge (DSA) ++	Alle Module + Kästen
spiel ++	99,95
1 ++	99,95
ältelnde Rollenspiel ++	Alle Module + Kästen
+	119,95
++	59,95
++	99,95
re Spiele lieferbar: Cthulhu, Star Wars u.v.m.	

## Himmelmische Läden

1 Preisänderungen sind vorbehalten. Die  
IME 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß  
en auf SOFTWARE ein HALBES JAHR  
r mal nicht da sind, für Euch geschaltet.  
igenschaft (09.12.) noch nicht lieferbar,  
und zentral gelegenen Ladengeschäfte.

## Turboschub



Den Mexico-Parcours erkennt

# Nigel

## World C

**F**ormel-1-Star Nigel Mansell gehört mittlerweile zu den Opas der Rennfahrerszene. Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schnaiderte ihm ein Superauto auf den Leib und Nigel fuhr fast durchgehend als Sieger durch die Saison. Mansell wurde 1992 Formel-1-Weltmeister, warf kurz darauf das Handtuch und kehrte der Formel 1 den Rücken. Die englische Softwareschmiede Gremlin schnappte sich gerade rechtzeitig den Namen des Stars und produzierte ein Rennspiel zur 92er Formel 1 Saison.

In Nigel Mansell's World Championship setzt Ihr Euch hinter das Steuer eines Williams Renault und rast durch die Weltmeisterschaft des letzten Jahres. Ihr dürft dabei auf Strecken hintereinander WM-Modus absolvieren oder auf jedem beliebigen Parcours trainieren. Dabei führt Euch Meister Mansell auf Wunsch die Tücken der aktuellen Strecke ein. Habt Ihr Euch die Meisterschaft entschieden, wird vor jedem Start eine Qualifikationsrunde gefahren und der Wagen nach Belieben getuned. Je nach Wetterlage wählt Ihr den passenden R

## POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

## Ich bezahle

- ☐ jährlich (69,60 DM) ☐ halbjährlich (34,80 DM)  
☐ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Postfach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10053

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Abonnement-Service  
Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

## POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

## Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Leser-Service  
Markt&Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

## POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft)  
Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

Ich besitze folgenden Computertyp: \_\_\_\_\_

## Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

## Antwortkarte

**POWER PLAY**  
Redaktion  
Markt&Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



030 694 48 62

11 - 19 h Versandtelefon + Anrufbeantworter

DIE TRUMFFABRIK

S P I E L E G m b H

030 693 72 45  
040 490 83 94

11 - 18.30 h Ladentelefon + kein Versand

PC Amiga ST		
1869 ++	89,95	74,95
7th Guest CD-ROM	99,95*	-
Abandoned Places 2	89,95*	74,95*
Acies of the Pacific ++	99,95*	84,95*
Acies of L.P. Missions	59,95	1 V
Airbus 320 +	99,95	94,95 99,95
Airforce Commander	89,95*	-
Air Support +	79,95*	69,95 74,95*
Air Warrior Super-VGA	89,95	-
Alone in the Dark ++	99,95	84,95*
Amberstar 1 ++	89,95	defekt 84,95
Amberstar 2 ++	99,95*	89,95* 94,95*
An American Tail	74,95	69,95*
Ancient Art of War in Skies +	99,95	-
ATAC +	99,95	89,95* 94,95*

## » Spaceward Ho «

Flutdeck, kolonisiert und erobert unbekannte Galaxien.  
Unendlicher Spielplatz (keine 2 Spiele gleich) für bis zu  
20 menschliche oder Computerspieler, Netzwerkfähig!  
PC 99,95

A-Train ++	99,95	99,95*	-
A-Train Construction-Set	59,95	59,95*	-
B-17 +	99,95	89,95*	94,95*
B. Aldrin Race Into Space	89,95*	-	-
B.A.T. 2 ++	89,95	84,95	89,95
B.C. Kid +	-	69,95	-
Batman Returns +	89,95*	1 V	-
Battlecham 4000 +	84,95*	-	-
Battle Isle ++	84,95	74,95	-
Battle Isle Erweiterungsdisk ++	44,95	44,95	-
Battles of Destiny	89,95	-	-
Battlelands +	74,95*	69,95*	74,95*
Betrayal at Krondor	89,95*	1 V	-
Black Crypt 1 +	89,95*	69,95	-
Buck Rogers 2 ++	89,95	89,95*	-

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung  
++ Programm komplett in deutsch

PC Amiga ST		
Bundesliga Man. 2 Inc Editor ++	89,95	89,95 94,95*
Burning Steel ++	99,95*	74,95*
Burning Steel Data Disk	44,95*	1 V
Campaign +	89,95	74,95 74,95*
Car & Driver +	89,95*	1 V
Carriers at War	89,95	74,95*
Castles 1 +++	84,95	74,95 79,95*
Castles 2 +	89,95	74,95*
CH Products Flightstick +	99,95	-
Challenge of the 5 Realms	99,95*	-
Chaos Engine +	84,95*	69,95* 74,95*
Civilization ++	104,95	89,95 94,95*
Comanche Max. Overkill +	99,95*	-
Command HQ +	99,95	-
Conquered Kingdoms	89,95	74,95*
Curse of Eochantia ++	99,95	84,95
D-Day	89,95*	74,95*
Daemongate 1 +	119,95*	1 V
Darklands ++	89,95*	74,95*
Dark Queen of Krynn ++	89,95*	79,95*
Dark Sun: Shattered Lands	74,95*	69,95*
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95
Design your Own Railroad	119,95	-
Dominius	89,95*	74,95*
DSA-Die Schicksalsklinge ++	89,95	79,95 89,95*
Dune 2	89,95	74,95*
Dungeon Master ++	79,95	-
Dungeon M. + Chaos S. Back++	-	69,95 74,95
Dusk of the Gods	79,95	69,95 74,95*
Dynalinsters +	-	69,95* 74,95*
Dynastech +	89,95*	74,95* 74,95*
Elite 2 ++	89,95	74,95 79,95
Elvira 2 ++	99,95*	-
Empire Deluxe VGA	79,95	69,95 74,95
Epic 1 +	89,95	74,95*
Erben des Throns ++	89,95	74,95*
Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95

Über 2000 lieferbare Spiele

PC Amiga ST		
Eye of the Beholder 2 ++	89,95	84,95
F-15 Strike Eagle 3 +	99,95*	-
Falcon 3.0 +	109,95	-
Falcon 3.0 - Operation F Tiger	59,95	-
Fate - Gates of Dawn ++	89,95*	74,95 79,95
Fire & Ice +	74,95	69,95 74,95
Formula 1 Grand Prix +	99,95	84,95 89,95
Front Page Sports Football	89,95	1 V
Gateway to Savage Frontier ++	89,95	79,95
Gemfire (Korea)	109,95	-
Global Conquest +	99,95	-
Goblins 2 +	89,95	74,95 79,95*
Gods +	84,95	69,95 69,95
Gravis Joystick	99,95	79,95 79,95
Gravis PC Gamepad	119,95	-
Gunship 2000 +	99,95	89,95* 94,95*
Gunship 2000 - Missions +	59,95	1 V
Hardball 3 +	79,95	-
Harpoon Battles +	94,95	84,95
Harpoon Editor +	39,95	39,95
Harrier Jump Jet	49,95	49,95
Hexuma 1 ++	99,95*	1 V
History Line 1914-18 ++	89,95	89,95*
Hockey League Simulator 2	69,95*	-
Humans +	79,95	74,95 79,95*
Incredible Machine +	84,95*	1 V
Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++	89,95	69,95 79,95
Indiana Jones 4 ++	94,95	84,95
Indiana Jones 4 Action Game +	74,95*	69,95* 74,95*
Kings Quest 1 (neue VGA-Version)	89,95*	84,95*
Kings Quest 5 ++	109,95	84,95
Kings Quest 6 ++	99,95	84,95*
Larry 1 VGA +	89,95	84,95
Larry 3 ++	99,95	99,95
Larry 5 ++	99,95	84,95
Laser Squad +	89,95	-
Laura Bow 2 ++	99,95	84,95*
Legend of Faerghall ++	74,95	69,95 74,95

Software zum Anfassen

PC Amiga ST		
Legend of Kyrandia 1 ++	89,95	84,95 1 V
Lemmings 1 Special Edition +	89,95	89,95 89,95
Lemmings - Oh No... +	59,95	49,95 54,95
Lemmings 2 +	84,95*	69,95* 74,95*
Links +	89,95	84,95
Links 386 Pro Super VGA +	99,95	-
Links Kurse	49,95	44,95
Linkheart ++	-	69,95* 74,95*
Lord of the Rings 1 ++	-	74,95
Lord of the Rings 2 +	84,95	74,95*
Lost Treasures of Ineborn 1	119,95	119,95 77,77*
Lost Treasures of Ineborn 2	99,95	99,95* 77,77*
Lotus Turbo Challenge 3 ++	-	69,95 74,95
Lure of the Tempresses ++	89,95	74,95 79,95*
M	74,95*	69,95*

## Strike Commander

PC 89,95\* CD-ROM 1 V

Mad TV ++	89,95	74,95
Mad TV Data Disk ++	29,95*	29,95*
Magic Pockets +	74,95	69,95 74,95
Magic Mansion 1 ++	74,95	69,95 74,95
Mega 10 Mania ++	84,95	69,95 74,95
Michael Jordan in Flight +	79,95*	1 V
Might & Magic 2	74,95	69,95
Might & Magic 3 ++	89,95	74,95
Might & Magic 4 ++	89,95	79,95*
Mike Ditka Football +	84,95	-
Monkey Island 1 ++	84,95	74,95 84,95
Monkey Island 2 ++	89,95	84,95 89,95*
Monopoly Deluxe	89,95	74,95*
NFL Video Pro Football	89,95*	1 V
Patric	89,95*	1 V

Berlins allergrößtes Lager

!! Seit 30.10.92 auch in Hamburg !!

1000 Berlin 61  
Mittenwalder Str. 47100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße  
Versandzentrale und LadengeschäftMontag - Freitag 10 - 18.30 h  
Samstag 10 - 13.30 h

DIE TRUMFFABRIK

Der Softwaretempel

2000 Hamburg 20  
Osterstr. 50300m vom U-Bahnhof Osterstraße  
LadengeschäftDeutschlands größter Shop für Video- und Computergames  
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

- Himmliche Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und
- Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen
- Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156  
Info-Anrufbeantworter  
030/6944256  
Fax-1-line

PC Amiga ST		
Patrizier ++	89,95	79,95 84,95
Perfect General ++	89,95	79,95
Perfect General Data Disk	69,95	59,95
Pinball Dreams 1 +	74,95*	69,95
Pinball Dreams 2 +	1 V	69,95
Piracy +	89,95*	74,95* 79,95*
Pirates +	69,95	64,95 69,95
Pirates Gold	89,95*	-
Planets Edge ++	89,95	1 V
Pool +	1 V	74,95 79,95*
Pools of Darkness ++	89,95	79,95
Police Quest 1 VGA +	89,95	84,95*
Police Quest 3 ++	99,95	84,95
Populous 2 +	84,95*	69,95 74,95
Populous 2 - Challenge Disk +	39,95	39,95*

## » Task Force 1942 «

Der lang erwartete Nachfolger von Silent Service steht in  
See. In voller VGA-Farbe darf nun oberhalb der Schiffe  
kriegen mit ganzen Flottenverbänden gefeiert werden.

PC 99,95* AMIGA 1 V		
Powermancer +	84,95	74,95 74,95
Push Over +	74,95	69,95 74,95
Quest for Glory 1 VGA +	89,95*	84,95*
Quest for Glory 2 +	89,95	89,95
Quest for Glory 3 ++	99,95	84,95*
Roadward Tycoon ++	99,95	84,95 89,95
Rampart +	79,95	69,95 74,95
Realms of Darkness +	89,95*	84,95*
Red Baron ++	99,95	84,95
Red Baron: Mission Builder +	99,95	1 V
Rex Nebular 1 +	94,95	1 V
Roboparts	79,95	69,95
Rockies +	84,95*	74,95* 79,95*
Sabre Team +	69,95*	-
Secret Weapons of the Luftwaffe	84,95	-

Neueste bestellt Gestern geliefert ?!

PC Amiga ST		
Secret Weapons Missiondisk	39,95	-
Sensible Soccer ++	1 V	69,95 74,95
Shanghai 2 ++	84,95*	74,95*
Shadowlands +	74,95*	69,95* 74,95*
Sherlock Holmes The Lost ++	99,95	-
Siege	84,95	74,95*
Silent Service 2 +	89,95	84,95 89,95
Sim Ant ++	99,95	89,95
Sim City/Populous +	84,95	74,95 79,95
Sim Earth ++	99,95	99,95*
Sim Life +	89,95	1 V
Soundblaster 2.5 +	299,-	-
Soundblaster Pro 4.0 +	449,-	-
Soundblaster CD ROM +	699,-	-
Space Crusade ++	84,95*	69,95 74,95
Space Hulk +	84,95*	74,95*
Space Quest 1 VGA +	89,95	84,95
Space Quest 3 ++	99,95	99,95
Space Quest 4 ++	99,95	84,95
Space Quest 5 +	89,95*	1 V
Spaceward Hol	99,95	-
Spaceward Hol ++	94,95	84,95 89,95
Special Forces +	74,95	69,95*
Spelljammer 1 ++	89,95*	1 V
St. Thomas ++	89,95*	74,95*
Star Control 2 +	89,95	74,95*
Star Legions (Starfleet 3	89,95	74,95*
Star Trek 25th Anniversary ++	84,95	84,95*
Star Trek Next Generation	89,95*	-
Stredfighter 2 +	84,95*	74,95* 79,95*
Strike Commander +	99,95*	-
Strike Commander Speech Disk	44,95*	-
Stunt Island ++	94,95	-
Take a Break - Pinball	89,95*	-
Task Force 1942 +	99,95*	1 V
Team USA Basketball +	84,95*	1 V
Terminator 2029	99,95	-

Himmliche Preise

PC Amiga ST		
The Games Winter Ch. +	84,95	74,95*
The Games Summer Ch. +	84,95	1 V
The Legacy +	99,95*	1 V
Their Finest Hour +	74,95	74,95 79,95
Thrustmaster Weapon Control	199,95	-
Thrustmaster Flight Control	199,95	-
Thrustmaster Pedals	299,95	-
Tom Landry Strategy Football	89,95*	-
Tornado +	99,95*	89,95* 94,95*
Treasures of Savage Frontier ++	89,95	79,95*
Ultima Trilogy 1-3	89,95	-
Ultima Trilogy 4-6	89,95	-
Ultima 5 - Warriors of Destiny	-	24,95 79,95
Ultima 6 - The False Prophet +	-	69,95 79,95
Ultima 7-1 The Black Gate +	79,95	-
Ultima 7-1 Die schwarze Pforte ++	99,95	-
Ultima 7 Mission Disk: Forge	39,95	-
Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	-
Ultima UI Stygian Abyss +	79,95	-
Ultima UI Stygian Abyss ++	99,95*	-
Ultimate	89,95*	-
Uncharted Waters	109,95	-
V for Victory 1	89,95	-
Walker +	-	69,95* 74,95*
Waxworks ++	79,95	74,95*
Wayne Gretzky Hockey 3	89,95	1 V
Whales Voyage ++	89,95*	74,95*
Wing Commander 1 +++	69,95	89,95*
Wing Commander 1 Deluxe	99,95	-
Wing C. 1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	39,95*
Wing Commander 2 ++	99,95	-
Wing C. 2 Erweiterungsdisk	44,95	-
Wizardry 6 ++	79,95	69,95
Wizardry 7 ++	89,95	74,95*
WWF Wrestlingmania 2 +	74,95*	69,95 74,95*
X-Wing +	89,95*	-
Zack Mcracken ++	69,95	69,95 74,95
Zool +	-	69,95 74,95*

Einfach probieren und Staunen

LÖSUNGSBÜCHER	dt.	eng.
Amberstar 1	29,95	-
Civilisation Strategy Guide (376 Seiten)	-	49,95
Das Schwarze Auge	24,80	-
Eye of the Beholder 2	24,95	29,95
Falcon 3.0 Air Combat	-	49,95
Fate	39,95	-
Indiana Jones 4	15,00	24,95
Might & Magic 3	29,95	39,95
Might & Magic 4	29,95	39,95*
Monkey Island 2	15,00	24,95
Ultima 7-1 The Black Gate	29,95	39,95
Ultima Underworld 1	29,95	39,95
Wizardry 7	29,95	39,95*

Über 100 weitere deutsche und Original-Lösungsbücher  
am Lager !! Sierra, Lucasfilm,SSI, Origin u.w.m.

## »»» Dark Sun «««

Die neue, komplett überarbeitete SSF-Serie. Verheuerte  
Graphiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dark  
Sun nicht nur für "Mad Max-Fans" zum Leckerbissen.

PC 74,95\* AMIGA 69,95\*

## BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE

AD & D ++	Alle Module + Bücher
Battletech ++	Alle Module + Karten
Blood Bowl (Fantasy-Football) +	99,95
Buck Rogers +	79,95
Civilisation ++	79,95
Das Schwarze Auge (DSA) ++	Alle Module + Karten
DSA Brettspiel ++	99,95
Heroscape ++	99,95
MERS Mittelalter-Rollenpiel ++	Alle Module + Karten
Shogun +	119,95
Siege +	59,95
Starquest ++	99,95

300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu, Star Wars u.w.m.

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise. Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß kostenlos. Express kostet 8,00 DM mehr. Sicherheitskarte + 3 DM, Disketten + 3 DM. Bei Vorbestellung -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt Euch der Wissensdurst besonders, versucht uns außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluss (09.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liefern würden). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere großen und zentral gelegenen Ladengeschäfte.



## 54



**Liegnitzerstraße 13**  
**8038 Gröbenzell**  
**Telefon 08142/9011 & 8079 &**  
**8273**  
**Telefax 08142/54654**



## C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	36,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
COOL WORLD	39,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSON/	
TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	42,90
CO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEADAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,90
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCDD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR KOMPL. DT.	42,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

## Atari/Amiga

1669 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
3 D CONSTRUCTION KIT 2.9 KOMPL. DT. 1 MB	119,90
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB	65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ARCHER MEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL.	55,90
AVAR HARRIER ASSAULT 1 MB	59,90
B.A.T. 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
BATTLE ISLE KOMPL. DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
B C KID DT. ANL.	54,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	95,90
BIRDS DE PREY 1MB DT. ANL.	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	59,90
CAESAR	65,90
CAMPAGN DT. ANL. 1 MB	65,90
CAR LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1MB	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL.	39,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM	
YANKEE 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE	
EAGLE 2 DT. ANL.	89,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	85,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	39,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL.	65,90
CRAZY GATS 3 DT. ANL.	59,90
CREEPERS DT. ANL.	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
CYTRON DT. ANL.	65,90
DARK OULEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGESCHNICKSALKSAL KOMPL. DT. 1 MB	49,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1 MB	65,90
DODGEBUG DT. ANL.	69,90
DOMINUM KOMPL. DT.	
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR/	
WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	89,90
DUNGEON MASTER CHAOS STRIKES	
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
DYNATECH KOMPL. DT.	59,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	85,90
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB	79,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	65,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	69,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	65,90
F14/ F18 DT. ANL. 1 MB	69,90
FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPULOUS/	
REALMEGA LO MANIA/	
WONDERLAND DT. ANL.	85,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIGHTER DUEL PRO 1 MB	59,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLINS DT. ANL.	55,90
GOBLINS 2 DT. ANL. 1 MB	65,90
GOODS DT.	65,90
GRAND TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	84,90
HEAD TO HEAD F19 SL FIGHTER & MIG29 Super Falc. 1 MB	65,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT.	79,90
HOOK KOMPL. DT.	85,90
HUMANS KOMPL. DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT.	65,90
INDIANA JONES 4	
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB	89,90
INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	54,90
JAGUAR XU 220 DT. ANL.	59,90
JIMMY WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	85,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
K G B DT. ANL. 1 MB	59,90
LARRY S 1 MB KOMPL. DT.	65,90
LEADS UNITED CHAMPIONS	54,90
LEGEND OF FAIRHALL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANIA 1MB KOMPL. DT.	65,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LETHAL WEAPON DT. ANL.	59,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE DT. ANL.	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB	29,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. 1	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	89,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	85,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB	65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1 MB	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	89,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90

## Atari/Amiga

PINBALL DREAMS DT. ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1 MB	59,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB	89,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL.	39,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB	85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	89,90
PROPERTY OF THE SHADOW 1MB	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TWINS/	
ROBOCDD J.P. 2/ROOLAND DT. ANL.	59,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
RED BARON 1MB	79,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
RONE AD 92 DT. ANL.	75,90
SABPE TEAM DT. ANL. 1 MB	65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	85,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	79,90
SENSIBLE SOCCER 92 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	85,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. 1	75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 1	59,90
SWORD OF HONOUR	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
TEARAWAY THOMAS DT. ANL.	49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M. DT. ANL.	89,90
TRACON 2 1MB	65,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRICOLORS DT. ANL.	65,90
U G H DT. ANL.	49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. 1	54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB	75,90
WAYNE GARDNER 2 ICEHOCKEY 1 MB	85,90
WEEN DT. ANL. 1 MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.	79,90
WIZKID DT. ANL.	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	
WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL.	

## Preishits Amiga

KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI-SIERRA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA,	
PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK COMPILATION INCL. TURRICAN 2/	
NIGHTSHIFT/SWIVST. DRAGON	34,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO 3	29,90
RBI BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RÖNNY	24,90
SHADOWLANDS KOMPL. DT. 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	19,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	15,90
SKYCHASE	34,90
SOCCERMANIA COMPILATION	39,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB-SIERRA-	45,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	29,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	19,90
SUPARLEX	19,90
SUPERCARS 2	24,90
SUPER HANG ON	29,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	34,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS,	
ITALY GO, AIRB RANGER	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	24,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	29,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTUCHABLES	24,90
VIKING CHILD	29,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	38,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WINTER SUPERSPORTS 92	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB	24,90
ZAK MC KRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Sonderposten C64 Disk

3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90
ARKANOID SPIDERMAN	14,90
ARMANOID 2	9,90
ATOMINO	14,90
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL.	17,90
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	24,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,90
BUBBLE BOBBLE	9,90
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTUS 1	
CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOLUS N GHOST	24,90
COLLOSSUS CHES 4	14,90
CONAN	14,90
COVER GIRL STRIP POKER	14,90
CREATURES 2	19,90
DIE HARD 2 - DIE HARDER -	14,90
DOUBLE DRAGON 3 / ROADLAND	19,90
ENGLAND CHAMP. SPECIAL	14,90
EUROPEAN SOCCER CHALLENGE	14,90
F 18 COMBAT PILOT (NIGHT C128)	29,90
FERRARI FORMULA 1	19,90
GRAND MONSTER SLAM	14,90
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,90
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES/	
SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ PETROGADE/	
INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,90
JAMES BOND COLLECTION	15,90
KICK OFF	12,90
LOTUS ESPRIT TURBO	14,90
MANCHESTER UNITED 1	24,90
MICROPROSE SOCCER	14,90
MIGHTY BOMB JACK	14,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,90
PITFIGHTER	12,90
PUZZNIK DT. ANL.	14,90
RBI 2 BASEBALL	17,90
ROLLING RÖNNY	17,90
SHANGHAI	15,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,90
SKI OR DIE	19,90
SPACE HARRIER 2	14,90
SPEEDBALL 2	19,90
STEVE DAVIS SNOOKER	14,90
STRATEGO	24,90
STUNT CAR RACER	14,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,90
SUPER SPACE INVADERS	14,90
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE,	
TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,90
UNTOUCHABLES	9,90
WINTER CAMP	14,90
ZOMBIE DT. ANL.	15,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

## Leerdisketten

3,5" 2 DD NoName 10er	9,90
5,25" 2 DD NoName 10er	19,90
5,25" 2 DD NoName 10er	5,90
5,25" 2 DD NoName 10er	12,90

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten  
 Liste gegen fränkischen Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.  
 Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00

Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8,00

Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck plus DM 20 Versand

**BEI SDFTWARE AB DM 200,- BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI**  
**BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00**

## Preishits Amiga

3 D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. / VIDEO	
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMNIOX	29,90
APOLLO DT. ANL.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLOODWYCH	29,90
BLUE MAX ACES OF ..... 1 MB	39,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVRE	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPL. INCL. LOTUS 1, 1/ JAMES	
POND/ GHOLUS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	19,90
COMBRACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	19,90
DAS BOOT 1 MB	29,90
DEADLINE - INFOCOM	29,90
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 ARCADEGAME	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	29,90
F.16 COMBAT PILOT	29,90
FERRARI FORM. 1	29,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	29,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GENIUS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERFESTSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG	29,90
HARD DRIVE 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	29,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	29,90
JACK NICLAS COLF. 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATER	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOU	
DRAGON 1 2/ ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAN KOMPL. DT	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUESTS 5 DT. ANL. 1 MB	29,90





## Wie die Tagesschau

Wahrscheinlich treffen nach der Ausgabe 12/92 jede Menge Briefe wie dieser ein. Ich war sehr enttäuscht über das formale Auftreten der letzten **POWER PLAY**. Liest niemand die Artikel, bevor sie in Druck gehen? Ich will ja nicht Oberlehrer spielen, aber das Dezemberheft war in dieser Beziehung besonders übel. Das ist besonders schade, weil **POWER PLAY** meiner Meinung nach nicht nur das übersichtlichste Spielmagazin ist, es hat auch das beste Layout und ist verdienstvollerweise das beste und meistgekaufteste Spielmagazin. Trotzdem ist das ein Gefühl der Behäbigkeit, seit Ihr Euch den "Nr.1"-Sticker aufhetzen durftet. Obwohl ich Artikel wie "The End" und "Heldenhafte" wirklich genossen habe und auf weitere Artikel dieser Art in Zukunft hoffe, hatte ich hinterher das Gefühl: War's das schon? Ich vermutete, daß es die immer wiederkehrenden Formulierungen sind, wie "flotte Grafik", "tolle Digisound", "Feuerwerk an spritzigen Ideen", "Hardcore-Strategen", etc., die dazu führen, daß sich **POWER PLAY** wie die Tagesschau anhört. Bitte mißversteht mich nicht, aber es scheint einen bestimmten Fundus an Formulierungen und Worten zu geben, aus denen sich jeder Power-Redakteur immer wieder gerne bedient: Zeit, diesen zu erneuern. Auch wenn ein einheitlicher Schreibstil das Gefühl vermittelt, daß in den Testberichten die wohl begründete Meinung aller Redakteure zu lesen ist, die sich dann auch im Testergebnis ausdrückt, so möchte ich doch im Meinungskasten irgendwo den speziellen Stil eines Testers wiederfinden. Früher entstand so eine Bindung zu den einzelnen Testern und man konnte, ohne das Foto zu sehen, sagen: "Ah, ein Testurteil von Redakteur xyz!".

Dietmar Kremer, Heme

Ich glaube schon, daß jeder Tester der **POWER PLAY** seinen eigenen Stil hat, bzw. ent-

wickelt. Allerdings solltest Du den Neuzugängen etwas Zeit geben, sich in den Redaktionsalltag einzuleben. Die textlichen Unstimmigkeiten in der Ausgabe 12 sind in der Tat peinlich. Hier hat uns die DTP-Anlage einen bösen Streich gespielt. Die Redakteure formulierten die Sätze brav zu Ende, doch die lieben Computer kappten einfach den Schluß – nur weil die Schriftarten zweier Mac-Systeme nicht ganz kompatibel waren. So ein Lapsus dürfte uns in der Zukunft allerdings nicht mehr passieren. mh

## Unter dem Teppich

Ich finde, die **POWER PLAY** sollte viel mehr Hintergrundwissen vermitteln, was die Spielesoftware-Entwicklung betrifft. Es ist einfach ein Unding, daß wir **POWER PLAY**-Leser immer als letzte über wirklich wichtige Geschehnisse in der Software-Szene informiert werden; bestes Beispiel: der Untergang von Infocom und Cinemaware. Selbst relativ "minderwertige" Magazine bringen wesentlich mehr Berichte zu solchen Themen als die **POWER PLAY**, die in meinen Augen eigentlich mit lichtjahreweitem Abstand die anspruchsvollste und ernstzunehmendste Zeitschrift in ihrem Fachbereich ist. WARUM also, im Namen aller zwölf Götter Aventuriens, erfahren wir **POWER PLAY**-Leser nichts von solchen Dingen? Warum nicht mehr Insiderinformationen, mehr Gerüchte (auch das ist interessant und keineswegs unprofessionell) und allgemein mehr Wissen drumherum? Mit Tests allein ist es nicht getan, und selbst der Messebericht ab und zu enthält viel zu wenig Information und ist zudem zu langweilig, um interessant zu sein! Und behauptet nicht, es gäbe dergleichen genug Berichte in der **POWER PLAY**. Jedes noch so windige Spielmagazin berichtet mehr! Ich erinnere mich noch, wie Ihr in einem Nebensatz erwähnt, daß Infocom Pleite ging, als wäre nur irgendwo in der Spielwelt ein Bit gekippt. Ich behaupte, das kann nicht so weitergehen. Noch einmal: Tests sind wirklich nicht alles! Ich persönlich glaube, daß Eure Zielgruppe deutlich älter ist als die der anderen Magazine. Ich kenne zu-

mindst niemandem in meiner Altersgruppe (23-28), der in Bezug auf Spielbewertungen ein anderes Magazin zu Rate ziehen wird als die **POWER PLAY**. Deshalb können Informationen durchaus aus trockenen Fakten bestehen.

Jürgen Bloss, Erlangen

Du hast vollkommen recht, eine gute Spielezeitschrift sollte über den Tellerrand von Tests, Tips & News hinausblicken. Ich meine allerdings, daß gerade die **POWER PLAY** dies beherrscht. Wir haben in jeder Ausgabe mindestens einen Schwerpunkt, der sich mit interessanten Themen beschäftigt – zum Beispiel unser Bericht über den Computer-inspirierten Film "The Lawnmower Man". Aktuelle News findest Du in der **POWER PLAY** mal früher, mal gleichzeitig und mal später als in Konkurrenztiteln. Allerdings wollen wir nicht jedes Gerücht drucken, das uns ein dubioser Zeitgenosse am Telefon verklickert. Lieber eine solide Aussage zu einem bestimmten Thema, als vage Vermutungen. Sei versichert, lieber Jürgen, daß wir in Zukunft deutlich mehr, denn weniger Berichte rund um das Thema Computer-, und Videospiele bringen werden.

## Zusatzzahlung

Als ich mal wieder eines Samstags im November meinen Lieblingssoftwareladen aufsuchte, um neuste Infos über Spiele zu bekommen, erblickte ich mein Lieblingsspiel mit einem neuen Kleber auf der Packung. Es war Sensible Soccer, und sie haben einige Neuerungen hineingebracht, wie z. B. Rückpaßregel, Gelbe und Rote Karten, Spielsperren, WM-Qualifikation und neue Europapokalrunde. Angesichts dieser Neuerungen mußte ich diesen Zusatz besitzen. Als ich freundlich nach dem Preis fragte, stellte sich heraus, daß der Zusatz als Gesamtspiel verkauft wird. Nun meine Fragen: Konnte man keine Datendiskette machen? Wieso konnte man nicht, wie bei Lemmings bei Vorlage des Spiels mit dem Preis heruntergehen? Haben die Softwarefirmen nötig, eine solche Praktik anzuwenden, um mehr Kohle zu machen? Da ich annehme, daß es noch mehr "Datendisketten" geben wird, wird das ein teures Vergnügen.

Michael Mamet, Bergheim

Sicherlich ist es indiskutabel sich wegen der neuen Features dasselbe, leicht verbesserte Spiel zum vollen Preis zu kaufen. Bei *Sensible Soccer* hat Renegade aber abgeholfen: Jeder, der die alte Originalversion einschickt und vier Pfund beilegt, bekommt die aktuelle Version zugestellt. Englische Fans werden von diesem Service sicherlich Gebrauch machen – ob Renegade dies für deutsche *Sensible-Soccer*-Spieler anbietet, ist ungewiß. Bei einem Händler werdet Ihr die neue Version nur zum Vollpreis erstehen können. kn

## Animierend

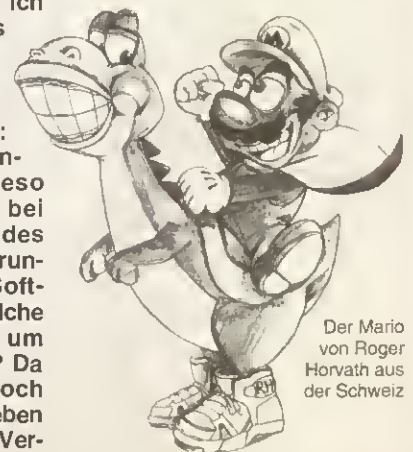
Immer häufiger kommen Spiele auf den Markt, die mit aufwendigen Animationen arbeiten. Da das Medium Zeitschrift diese natürlich nur eingeschränkt vermitteln kann, habe ich weitere Vorschläge dazu:

Gebt bitte die Animationsgeschwindigkeit in Frames/second an (leicht mit einem Videorecorder auszuzählen). Dies ist wesentlich objektiver als die Adjektive: schnell, flüssig, flink, usw...

– Um den Eindruck der Animation zu zeigen, führt doch bitte eine Fotosequenz wie in Ausgabe 12/91, Seite 16, ein. Ihr dürft nicht vergessen, daß der Leser sich sein Bild auf Grund Eurer Fotos machen muß.

Eugen Watzling, Kaiserslautern

Wählst Du Deine Spiele nach den Zwischensequenzen aus? Sicher sind sekundenlange Animationen ein Blickfang. Trotzdem finde ich, daß der Spielspaß nicht mit aufwendigen Animationen steigt. Die Angabe der Animationsgeschwindigkeit ist hinfällig, da die Rechnerkonfiguration die Frame-Rate beeinflusst. Nicht umsonst ist bei Origins *Wing Commander 2* die Bildrate einstellbar. cd



Der Mario von Roger Horvath aus der Schweiz



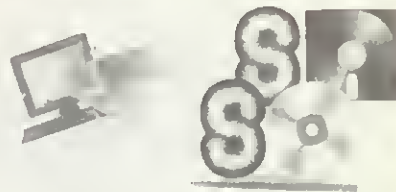
**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib!**  
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.

**Fax: 0211/64 111 23**

# 1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND macht's möglich!  
Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

Sie können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.  
Und dann neu und originalverpackt kaufen.  
Oder einfach zurückgeben.



# 2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B.:

**A500 Speichererweiterungen**  
auf 2,5MB DM 222,--  
auf 2,5MB m.Uhr DM 248,--  
auf 1MB DM 59,--  
auf 1MB m.Uhr DM 69,--  
3,5" Laufwerk DM 139,--

**Die GOLD-KARTE für Ihren PC ist da!**

**AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte** 500,--/\*29,-- mtl.  
**Soundblaster Junior**, dt. Version, die Einsteiger-Karte 139,--  
**Soundblaster 2.5**, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle 249,--  
**Soundblaster PRO 4**, dt. Version, High-End Karte 448,--  
**Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern** mit 3 Spielen und über 50 Demos 1.298,--/\*39,-- mtl.  
**Bi-Turbo Systeme Amigo 500 und 2000**  
**Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB** 699,--/\*31,-- mtl.  
**Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB** 999,--/\*34,-- mtl.  
**105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern** 899,--/\*33,-- mtl.

\*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

# 3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Longe erwartet und nun endlich do:

**Der Software-Discount**

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!  
Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:  
Wir bieten Spiele bis  
**DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.  
Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

**SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:**

**W-1000 Berlin 45**  
Oskarstr. 13  
Tel.: 030/7126932  
**W-1034 Berlin**  
Boxhagener Str. 23  
Tel.: 030/5892067  
**W-1071 Berlin**  
Rodenbergstr. 6  
Tel.: 030/4491026  
**W-1330 Schwedt/Oder**  
Ringstr. 8  
Tel.: 03332/31620  
**W-2000 Hamburg 76**  
Beethovenstr. 57  
Tel.: 040/224633  
**W-2000 Hamburg 13**  
Beim Schlump 21  
Tel.: 040/458115  
**W-2300 Kiel**  
Steinstr. 18  
Tel.: 0431/970046  
**W-2400 Lübeck**  
Wakenitz Str. 7  
Tel.: 0451/794345  
**W-2820 Bremen 71**  
Fresenbeigr. 54  
Tel.: 0421/607404  
**W-2900 Oldenburg**  
Edewechter Land Str. 47  
Tel.: 0441/501445

**O-3014 Mogelburg**  
Braunschweiger Str. 104  
Tel.: auf Anfrage  
**W-3100 Celle**  
Im Kreise 16  
Tel.: 05141/214411  
**W-3300 Braunschweig**  
Hahwedest. 10  
Tel.: 0531/508231  
**W-3300 Schönebeck**  
Ahornstr. 11  
Tel.: 0391/561/5821  
**W-3340 Wolfenbüttel**  
Heimstättenweg 23  
Tel.: 05331/61820  
**W-3400 Göttingen**  
David-Hilbert-Str. 2  
Tel.: 0551/46563  
**W-3500 Kassel**  
Lange Str. 81  
Tel.: 0561/39463  
**W-4000 Düsseldorf 30**  
Gneisenaustr. 1  
Tel.: 0211/4910187  
**W-4040 Heuss**  
Hamtorstr. 20  
Tel.: 02131/278967  
**W-4050 Mönchengladbach**  
Neusser Str. 210  
Tel.: 02161/601556

**W-4100 Duisburg 1**  
Ulrichstr. 2-4  
Tel.: 0203/21084  
**W-4150 Krefeld**  
Kölner Str. 485  
Tel.: 02151/300409  
**W-4250 Bottrop 1**  
Essener Str. 383  
Tel.: 02041/21973  
**W-4290 Bocholt**  
Nardwall 13  
Tel.: 02871/184123  
**W-4300 Essen 1**  
Malke Str. 36  
Tel.: 0201/207629  
**W-4330 Mülheim**  
Delle 47  
Tel.: 0208/390370  
**W-4350 Recklinghausen**  
Darmunder Str. 31  
Tel.: 0231/446499  
**W-4400 Münster**  
Ferdinand Str. 8  
Tel.: 0251/278515  
**W-4440 Rheine**  
Auf dem Thie 8  
Tel.: 05971/2219  
**W-4500 Osnabrück**  
Petersburger Wall 17  
Tel.: 0541/586809

**O-4500 Oessou**  
Kavaliertstr. 9  
Tel.: 0340/213109  
**W-4600 Dortmund 50**  
Stadtkamer Str. 420  
Tel.: 0231/759786  
**W-4630 Bochum**  
Herner Str. 383  
Tel.: 0234/531018  
**W-4690 Herne**  
Hauptstr. 178  
Tel.: 02325/53643  
**W-4800 Bielefeld**  
Schlaßhofstr. 1  
Tel.: 0521/138033  
**W-5000 Köln 1**  
Van-Verth-Str. 20-22  
Tel.: 0221/21806  
**W-5000 Köln 41**  
Gottesweg 149  
Tel.: 0221/446499  
**W-5300 Bonn**  
Schieffels Weg 24  
Tel.: 0228/625076  
**W-5400 Koblenz**  
Markenbildchen Weg 24  
Tel.: 0261/31848  
**W-5500 Trier**  
Zuckerbergstr. 21  
Tel.: 0651/40532

**W-5600 Wuppertal**  
Friedrich-Engels-Allee 296  
Tel.: 0202/81118  
**W-5760 Arnsberg-Neheim**  
Lange Wiede 30  
Tel.: 02932/1094  
**W-5800 Hagen**  
Bergischer Ring 5  
Tel.: 02331/26774  
**W-5840 Schwerte**  
Friedenstr. 2  
Tel.: 02304/2813  
**W-5860 Iserlohn**  
Mendener Str. 115  
Tel.: 02371/22438  
**W-5880 Lüdenscheld**  
Forum am Sternplatz 2  
Tel.: 02351/21900  
**W-6300 Gießen**  
Bahnhofstr. 6  
Tel.: 0641/71967  
**W-6520 Worms**  
Luisenstr. 10  
Tel.: 06241/88444  
**W-6600 Saarbrücken**  
Stengelstr. 8  
Tel.: 0681/582771

**W-6630 Saarbrücken-  
Fraulautern 3**  
Saarbrücker Str. 22  
Tel.: 06831/88159  
**W-6650 Homburg**  
Kalkbergstr. 16  
Tel.: 06841/15142  
**W-6670 St. Ingbert**  
Ludwig Str. 14  
Tel.: 06894/382850  
**W-6680 Neunkirchen**  
Bahnhofstr. 13  
Tel.: 06821/26797  
**W-6750 Kaiserslautern**  
Fabrikstr. 32  
Tel.: 0631/67411  
**W-6800 Mannheim**  
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-  
ring, Tel.: 0621/101203  
**W-7000 Stuttgart 40**  
Straßburger Str. 45  
Tel.: 0711/874087  
**W-7033 Leipzig**  
Dreilindendstr. 17  
Tel.: 0341/478781  
**W-7500 Karlsruhe 1**  
Lessingstr. 5  
Tel.: 0721/853360

**W-7800 Freiburg**  
Lehener Str. 24  
Tel.: 0761/287112  
**W-7850 Lörrach**  
Kreuzstr. 104  
Tel.: 07621/49690  
**W-8000 München 5**  
Reichenbachstr. 33  
Tel.: 089/2021285  
**W-8134 Pocking**  
Schlaßberg 2  
Tel.: 08157/4088  
**W-8360 Oeggendorf**  
Metzgergasse 5  
Tel.: 0991/30376  
**W-8500 Nürnberg 30**  
Finkelwiesenstr. 37  
Tel.: 0911/467744  
**W-8700 Würzburg**  
Bergmeistergasse 2  
Tel.: 0931/12290  
**W-8900 Augsburg**  
Heini-Dittmar-Str. 17  
Tel.: 0821/581993  
**W-8960 Kempten**  
Kronenstr. 33  
Tel.: 0831/17762  
**O-9072 Chemnitz**  
Uhlandstr. 20, Tel. auf Anfrage

**SOFT & SOUND Versondzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06**

Verleih auch on Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich.

# Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) – verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Michael Hengst (mh)  
**Redaktion:** Christien von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Goliert (kn),  
 Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistent:** Susan Sablowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

**So erreichen Sie die Redaktion:**  
 Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Susanne Bühl, Andrea Danzer, Conny Pflanzner  
**DTP-Operatoren:** Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer  
**Titellayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)  
**Titel:** Thalton

**Anzeigenleitung:** Hannelore Schmidt (152)  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Auslandsrepräsentanten:**

**Großbritannien:** Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058,  
 Fax: 0044-81341-9602

**USA:** M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,  
 Fax: 001-415-358-9739

**Taiwan:** Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950

**Japan:** Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709

**Italien:** Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax: 0039-31-751482

**Holland:** Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax: 0031-2153-10572

**Israel:** Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944

**Korea:** Young Media Inc., Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789

**Hongkong:** The Third Wave (H.K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

**So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:**  
 Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handel:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5,  
 Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwei Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 6,50

**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20,  
 8000 München 5

**So können Sie die Zeitschrift abonnieren:**

Markt & Technik Abobetreuung GmbH  
 Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
 Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563  
 Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.  
 Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-,  
 in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)  
 um DM 65,-

**Leitung Technik:** Wolfgang Meyer (887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollestr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in *POWER PLAY* erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrolith oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in *POWER PLAY* unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Reiner Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

**Verlagsleiter:** Wolfram Höller

**Operation Manager:** Michael Koepp

**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
 Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

**Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:**

Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Kern Weber,  
 München; Familie Carl-Franz von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat:  
 Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender),  
 Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber.



## Soundkollision

Ich beziehe mich auf Euren Soundkartenbericht aus der *POWER PLAY* 3/92. Ihr habt nämlich einen großen Irrtum in die Welt gesetzt, der den finanziell gut gestellten PC-User locker 100 bis 600 Mark kosten kann. Eure Behauptung, daß die absolute Edelkonfiguration eine LAPC-1 mit der Soundblaster Pro sei, ist leider falsch. Ich gehöre zu den Menschen, die das schmerzlich erkennen mußten. Lange hatte ich die Traumkombination, LAPC-1 und Soundblaster! So konnte ich alte Spiele mit Soundblaster-Musik genießen und mich bei neuen Spielen eines absolut spitzenmäßigen Sounderlebnisses erfreuen. Als dann auch noch die ersten Spiele wie Space Quest IV und Wing Commander II beide Karten gleichzeitig erklingen ließen, war ich der glücklichste PC-Besitzer der Welt! Mit diesem Glück lebte ich bis zu *POWER PLAY* 2/92 weiter. Doch als ich dann in dieser Ausgabe Euren Bericht über die "phantastische" Kombination, die neue Soundblaster-Pro als Soundkarte und gleichzeitig Controller für ein CD-ROM gelesen hatte, war ich wieder sehr begeistert und nahm mir vor, diese Karte zu kaufen, da ich wie viele andere auch über die Anschaffung eines CD-ROMs spekulierte und somit Geld hätte sparen können. Erstmal schaffte ich mir nur die Soundblaster Pro ohne CD-ROM an. Mein Plan war recht einfach: "Ich verkaufe die alte Soundblaster-Karte, kaufe mir stattdessen die neue Pro und später ein CD-Rom, dann hab ich endlich den High-End-Multi-Media-PC. Theoretisch gesehen sehr schön, doch in der Praxis sieht alles ganz anders aus: Schock! Wing Commander II mit der Sprachausgabe ließ sich mit dieser Einstellung nicht laden. Dasselbe auch mit den neuen Sierra-Spielen. Im Laufe etlicher Versuche und nach langen Rumbasteln stellte sich heraus: Ist die Soundblaster-Pro auf I/O 220HEX (Werkseinstellung und Ansprechadres-

se aller Spiele, die Sprachausgabe nutzen), funktioniert die "Roland" nicht. Ohne Roland im PC gehts. Also stellte ich den "Jumper" auf 240HEX ein, dann funktioniert die LAPC-1, doch die Sprachausgabe von WC II und Sierra-Spielen lief dann logischerweise nicht mehr, da die Soundtreiber der Spiele stur die Karte auf 220HEX ansprechen. Der Grund, weshalb die "Pro" bei 220HEX mit der LAPC-1 nicht läuft, blieb mir lange Zeit verborgen. Vor einem Monat erfuhr ich den Grund. Der Wurm steckt in den neuen Stereo-chips, die auf den neuen Karten zum Einsatz kommen. Diese Chips überwachen den gesamten "MIDI-Verkehr", bzw. finden sie eine Karte, die auch MIDI-Kanäle benutzt (alle Roland-Karten), so überlaufen und stören sie diese. Kurz gesagt, alle Soundblaster-Karten ab Version 2.0 und alle "Pro-Versionen" lassen eine Zusammenarbeit von Soundblaster mit Roland-Karten nicht zu.

Peter Schier, Regenstauf

Deiner Schlußfolgerung, daß alle Soundblaster-Karten ab Version 2.0 und alle "Pro"-Karten nicht mit der Roland zusammenarbeiten, muß ich leider ganz entschieden widersprechen. Denn privat habe ich in meinem 486er eine Soundblaster Pro sowie die Roland-Karte eingebaut – OHNE jemals damit Probleme gehabt zu haben. *Wing Commander 2*, *Kings Quest 6*, *Falcon 3.0*, *Might & Magic 4* und *F-15 Strike Eagle 3*, alles Spiele, die beide Karten gleichzeitig ansprechen, laufen prächtig! Inklusive Sprache, Musik und Geräuscheffekten. Meine Soundblaster Pro ist übrigens auf Adresse 220 (IRQ 5, DMA 1) eingestellt – die Roland-Karte kümmert dies wenig. Es kann auch sein, daß einige andere HEX-Adressen oder IRQ's von weiteren Steckkarten in Deinem PC "belegt" sind und deshalb Probleme verursachen. Eine Ferndiagnose zu stellen, ohne ein paar zusätzliche Daten, ist unmöglich. Wir bräuchten Angaben über Deine Startup-Dateien, was für ein Mainboard (ISA, EISA, Microchannel), welcher BIOS-Hersteller, was für ein System und welcher IRQ wird von was belegt (läßt sich mit einem Prüfprogramm wie *Checkit* herausfinden). Außerdem würde mich interessieren, von wem Du die Informationen mit den neuen Stereo-chips bekommen hast. mh



# ZDF-KOLUMNE

**H**allo, liebe Powerplayer. Vielen Dank für Eure überaus reichlichen und fundierten Stellungnahmen zum Thema **Gewalt im Computerspiel**.

Aus Euren Briefen habe ich viel gelernt und wieder Hoffnung geschöpft, das diese "Blödiess", die offensichtlich immer häufiger ihre Hände, Fäuste, Messer und Joysticks mit ihrem Gehirn verwechseln, nicht mehrheitsfähig sind. Jan Schmidt aus Bonn übrigens hat mir mit seinem Leserbrief die Augen geöffnet. Gerne will ich mich an seinen Wunsch halten und in meiner Kolumne in der **POWER PLAY** mehr über allgemeine Computerthemen schreiben und den qualifizierten Spieltestern das Feld überlassen, umgekehrt denke ich daran im nächsten Jahr noch stärker mit den Kollegen der **POWER PLAY** bei meinen eigenen Spielvorstellungen in 3 sat und dem ZDF zusammenzuarbeiten, um mich dann auch verstärkt auf deren Urteil zu stützen.

So aber nun zu einem ganz anderen Thema: Viele von Euch, die über einen PC verfügen, vielleicht ein Gerät, welches zwei Jahre und älter ist, werden durch die immer speicherintensiveren Spiele vor die Alternative gestellt, den alten PC aufzurüsten oder sich einen neuen PC zwecks megastarker Festplatte und dickem Arbeitsspeicher zuzulegen. Zwar ist der Preisverfall bei PC's dramatisch, trotzdem ist die richtige Kaufentscheidung nicht gerade einfach?

Und genau hier setzen die Probleme an, die die Computerspielerprogrammierer oftmals schlicht verdrängen.

Sie entwickeln sozusagen im freien Speicherland an dicken Workstations, so daß es immer einfacher wird für die Grafiker neue, tolle Bilder auf

die komprimierten Installationsdisks zu knallen. Wegweisend war hier das Spiel *Wing Commander* mit 20 MByte Speicherplatz. Für viele PC Besitzer begann damit schon das Problem. Kein Sound? Also eine Sound-Blaster-Karte gekauft, kein Arbeitsspeicher, also noch ein paar MByte Arbeitsspeicher dazu erworben. Eine Kette ohne Ende begann. Endlich, nach mühevollen Erweiterungen und Steckkarten, ratlosen Händ-

ware entwickelt hat, die sich nicht an vorhandener Hardware orientiert, sondern Millionen von PC-Usern zwingt, neue Erweiterungen für ihren Rechner zu kaufen. Und so hangeln sich Millionen genarrter PC-Benutzern von Krücke zu Krücke und machen das Windows Speicherfresserspiel klaglos mit, während eigentlich noch gute PCs mit langsameren Prozessoren auf dem Müll landen. Das es auch anders geht, beweist z.B. Geoworks

Ensemble, eine Benutzeroberfläche, die sogar mit 286iger Prozessoren gut zusammenarbeitet.

Die Speicherwut aber nimmt kein Ende, schon gibt es Spiele, die 4 MByte Arbeitsspeicher benötigen, mehr als 30 MByte auf der Festplatte fressen und einen High-End-Tower voraussetzen. Gut und schön, aber da fehlt doch noch was? Genau, es fehlt Papas Geld für immer neue und leistungsfähigere PCs und es fehlen die neuen Spielideen. Was bitte habe ich von 20 Grafiken mehr, wenn die alte abgelatschte Spielidee zum 200sten Male durchgeknetet wird?

Immer wieder der gleiche Spielablauf, die gleichen unlogischen Varianten beim Aufsammeln einer Bombe oder eines Schwertes, die gleichen Barrieren zu Beginn des Spieles, die nervtötend sein können. Sieht man dann in einem Lösungsbuch die Antwort, greift man sich nur noch an den Kopf – wer soll denn da mit logischem Denken draufkommen?

Und immer wieder das gleiche Spiel, nur mit mehr Bildern und opulenter Grafik.

Wo aber bleibt sie denn, die neue Spielidee à la *Tetris*. Wer sagt denn, das Abenteuerspiele immer gleich sein müssen? Okay, sie verkaufen sich zwar ganz gut, aber es ist wieder

mal Zeit für einen großen Wurf. Und wie das eben ist mit großen Würfeln am Computer, benötigen sie in aller Regel nicht mal massiv viel Speicherplatz, sondern kommen, wie *Lemmings* aus dem Gehirn findiger Computerpioniere. Soll ich denn jetzt meinen PC wegwerfen, nur weil er 2 MByte Arbeitsspeicher hat und nur normal getaktet ist?



Klaus Möller

Soll ich ein Umweltproblem schaffen, in dem ich mein Altgerät verschrotte oder es bis zum Abwinken mit Festplatten aufrüste.

Nein! Ich stelle gerne im Fernsehen ein Klassespiel vor, wenn die Spielerfinder und Programmierer auch an meine Nöte als Endverbraucher denken und nicht nur für die Superreichen oder die Forschungsabteilung von IBM produzieren.

So weit kommt's noch, daß ich mir von einfalllosen Softwareleuten vorzuschreiben habe, welche Hardware ich benutze. Die älteren Powerplayer kriegen heute noch glänzende Augen, wenn sie an hervorragende Spieleumsetzungen auf 8-Bitern (C-64/Atari) denken. Wie viele Stunden habe ich vor *Archon* zugebracht oder meinen Spaß mit *Mr. Robot* gehabt.

Wieviele Stunden habe ich mit meinem Junior *Muppet Games* gespielt, ohne Langeweile und ohne 300 Kammern mit 200 degenerierten Monstervisagen. Computerspielen ist oft eben mehr als die Verfügbarkeit von Speicherkapazität, oder? Klaus Möller



lernen, die mit der Ansteuerung des erweiterten Arbeitsspeichers nicht zurechtkamen, das Erlebnis: Die Titelmelodie ohne Fehlermeldung! Und als die ersten Raumschiffe das All durchkreuzten, erwiesen sie sich als lahme Enten, weil, nun weil der PC nicht schnell genug getaktet ist usw. usw.

Den größten Gag in der Computergeschichte indes hat Bill Gates von Microsoft geschafft. Er hat mit dem Programm Windows dem Märchen um des Kaisers neue Kleider eine neue Variante hinzugefügt, indem er eine Soft-

# Drive Faster

chen Diskettenlaufwerken und der 50-MByte-Festplatte versteht serienmäßig ein CD-ROM seine Arbeit in dem neuen ASI-PC. Das *T-Bird*-CD-ROM funktioniert wie ein herkömmlicher CD-Spieler:

**Der Zahn der Zeit nagt an Computersystemen besonders schnell. Kaum sind fixe Rechner zwei Jahre etabliert, drängelt die nächste Generation auf den Markt.**



Digital Total:  
das eingebaute  
CD-RDM nebst  
der CD-Version  
von Windows

Neu: der *T-Bird*-  
Drive von ASI

**K**aum eine andere Branche entwickelt sich so schnell wie die Computerindustrie. Hat sich ein Computersystem etabliert, ein Prozessortyp durchgesetzt, steht schon der schnellere und bessere Nachfolger in den Startlöchern. Dieses Phänomen ist vor allem bei PCs zu beobachten. Genügte vor fünf Jahren noch eine Handvoll MByte auf der Festplatte, ein robuster 8086-XT-Prozessor mit 8 MHz und 640 KByte Arbeitsspeicher für ungetrübten Programmgenuß, wurden die Ansprüche, die wir und frische Software an den Computer stellten, immer höher. Plötzlich waren 80286er ATs mit 12 MHz Standard. Keiner beklagte sich, als Spiele die 1-MByte-Speichergrenze sprengten, oder gar 10 MByte

auf der Festplatte belegten...bis zur nächsten Rechnergeneration.

Superschnelle Anwendungen und Spiele machten den 80386 salonfähig. Spätestens seit *Wing Commander* galt der 386er als Nonplusultra. Zu dieser Zeit kam findigen Köpfen der Hardwarefirma ASI der Gedanke, einen 80386er im schmucken Outfit mit einer Kiste voll Software und Zubehör zu entwerfen. Der Name des "Komplett-PCs": *T-Bird*. Mittlerweile ist die erste *T-Bird*-Generation von der technischen Rüstungsspirale eingeholt worden. ASI entwickelte kurzerhand ein Nachfolgemodell: Der *T-Bird-Drive* wurde ins Leben gerufen. Statt eines 80386SX mit 25 MHz werkelt in dem Neuling ein 80486SX mit gleicher Taktfrequenz.

## T-Bird-Drive-Daten

**Prozessortyp:** 80486SX/  
25 Mhz plus Overdrivesocket  
**Grafikkarte:** VGA, 512KByte  
**Monitor:** VGA, strahlungsarm  
**Sound:** Soundblaster-  
kompatibel, CD-Player  
**Arbeitsspeicher:** 4 MByte  
**Betriebssystem:** MS-DOS  
5.0, Windows 3.1  
**Festplatte:** ca. 50 MByte  
**Diskettenlaufwerke:** 1 x 3 1/2  
Zoll (1 44 MByte), 1 x 5 1/4 Zoll  
(1,2 MByte)  
**Schnittstellen:** 2x seriell,  
1x parallel, 1x Joystickport,  
1x Kopfhöreranschluß  
(CD-ROM)  
**Besonderheiten:** Eingebau-  
tes CD-ROM. Die Programme  
Viruspolice, MacsOpera,  
ConText, Monkey Island 2,  
Mad TV und Windows Enter-  
tainment Pack liegen bei.  
**Zirka-Preis:** 2600 Mark

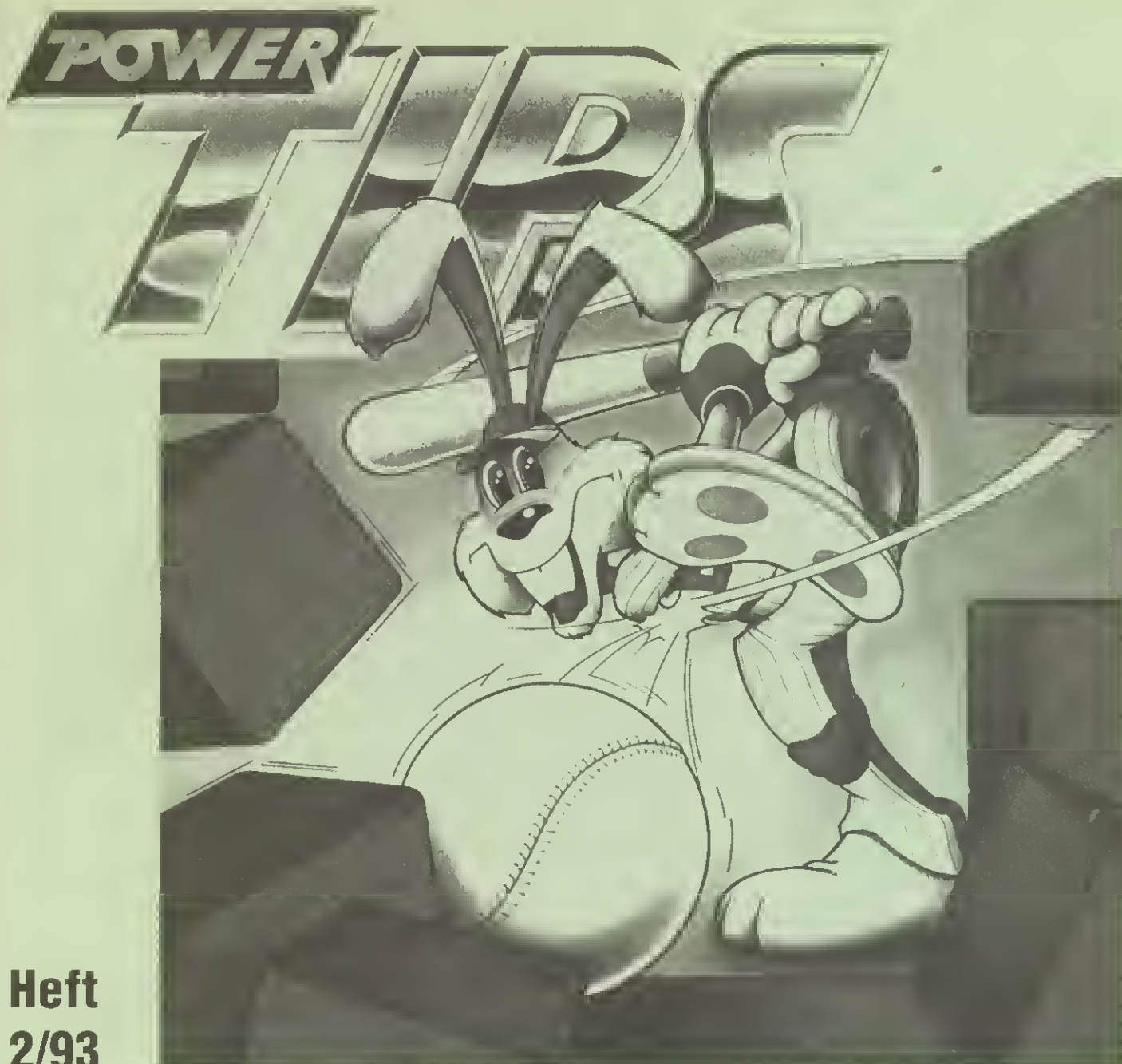
Neben dem umfangreichen Softwarepaket bietet der *T-Bird-Drive* zwei Besonderheiten: Neben den herkömmli-

Eine Art "Schlitten" wird auf Knopfdruck ausgefahren, Ihr legt die CD ein und schon kann's losgehen. Wer möchte, spielt Musik-CDs mit dem CD-ROM ab. Dem PC liegt übrigens die neueste *Windows*-Version auf CD bei.

Die zweite Besonderheit: Reicht Euch die Rechengeschwindigkeit nicht mehr aus, müßt Ihr nicht den kompletten PC austauschen, sondern steckt einfach einen separat zu kaufenden "Overdrive"-Prozessor in den dafür vorgesehenen Sockel. Mit wenigen Handgriffen wird aus dem 80486SX/25 MHz ein 80486DX2/50MHz. Allerdings beziehen sich die 50 MHz "nur" auf die interne Rechengeschwindigkeit des Prozessors (siehe auch "Overdrive-Overtüre").

Wer jetzt den ersten *T-Bird* sein eigen nennt, muß nicht gleich verzweifeln. Zwar lassen sich die 80386er Prozessoren nicht "aufbohren", aber dafür könnt Ihr das CD-ROM als Einzelpaket beziehen. Der komplette *T-Bird-Drive* kostet rund 2600 Mark, das CD-ROM-Set allein liegt um die 600 Mark. *mh*





**Heft  
2/93**

**ZUM  
SAMMELN!**

### **Power-Tips**

<b>Computerspieletips</b>		Wizkid	62
Amazon Guardians of Eden	76	<b>Videospieletips</b>	
Assasin	72	Alien 3	82
Beast 3	72	Dinosaurs	82
Clik-Clak	72	Faceball 2000	86
Das schwarze Auge	79	Space Football	86
History Line 1914-18	82	Spanky's Quest	90
Humans	72	Super Mario Kart	88
Indiana Jones 4	72	Taz-Mania	82
Knightmare	62	Wimbledon	86
MC Donaldsland	72	Wings 2	82
Motorhead	62		
Risky Woods	66	<b>Clue Book</b>	
Sensible Soccer	74	Ultima Underworld,	
Spellcasting 301	69	Teil 1	92
The Terminator 2029	67		

**Verlag Markt & Technik  
Redaktion Power Play  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München**

## Wizkid (Amiga)

Wie man sein Taschengeld elegant aufbessert, erzählt uns Steffen Kramer aus Erfurt. Ihr solltet alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke haben. Sammelt jetzt alle Noten, um in den Shop zu kommen. Dort kauft Ihr den "Stern" und siehe da, man muß die hundert Märker nicht bezahlen, sondern bekommt sie automatisch in die eigene Tasche. Das könnt Ihr so oft wiederholen wie Ihr möchtet.

## Motorhead (Amiga)

Hilfe für alle Metal-Fans von Chris Koch aus Langenhagen. Geht mit F1 in den Pausenmodus und tippt "Bomber" ein. Der Cheatmode ist aktiviert. Ein Druck auf die "\*" -Taste und alle Gegner werden beseitigt. Ist kein Gegner auf dem Schirm, kommt man so in den nächsten Level.

"Return" füllt wahlweise die Waffenspeicher.

# TIP DES MONATS

## Knightmare

Tony Crother's 3-D-Rollenspiel ist für Frank Ristki aus Borken kein Problem. Gut für uns, denn hier sind seine Karten und Hinweise.

### Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem "Iron



Hallo, liebe Wizardry-7-Spieler, wo sitzt Ihr gerade fest. Seid Ihr in Munkhrama auf den Gummibären gestoßen, sucht Ihr die Hexe mit der goldenen Nase, ist Euch der grüne Drachen auf den Fersen? Habt Ihr es etwa schon bis "Sky City" gebracht und steht vor der verschlossenen Raumschiffschleuse oder fehlt Euch der Zugangscode zum Computerterminal in New-City? Gibt es tatsächlich in ganz Deutschland keinen Crusader, der Vi Dominae und dem Dark Savant das dunkle Handwerk gelegt hat. Eine Komplettlösung mit Karten und allem Drum und Dran, ist ein sicherer Kandidat für eine fette Geldprämie. Haltet Euch

ran. Wenn nicht bald eine Lösung eintrudelt, greifen Michael und ich selber zur Feder.

Der gleiche Aufruf gilt natürlich auch für den nicht Rollenspielenden Rest der Computerwelt. Inzwischen dürften bei Euch die letzten Weihnachtskalorien verbraucht sein und alle neuen Spiele sind installiert. Was gibt's deshalb für einen besseren Start in ein neues aufregendes Spielejahr, als eine Lösung in der POWER PLAY zu veröffentlichen. Knut und ich warten auf Eure Kunstwerke.

Viel Spaß wünscht wie immer,

*Volker*

ständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im "Warp Maze" sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere "Gold Keys" finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den "Cup of Life" und man ist mit diesem Level fertig.

### Level 3:

Bei "Only push the Right Ones" die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In "You make the Fire, Can You Stop it?" sind die Knöpfe zu drücken um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch einen "Iron Key" geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch "Dispell" beseitigt werden kann. Danach geht's die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist "When a Well is not a Well", das man folgendermaßen übersetzen kann: "Wann geht es einem Brunnen

Key" die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

### Level 1:

Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den "Shield of Justice". Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzige Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die "Crown of Glory".

### Level 2:

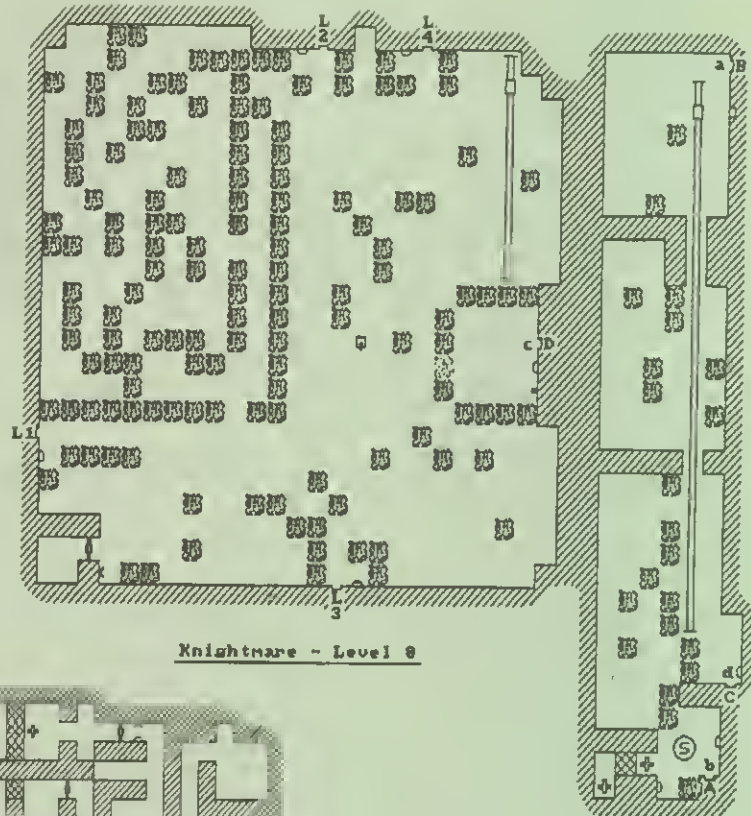
Bei "The Mystic Door" muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen "Gold Key". In den "Mystic Chambers" lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei "Holy Moly" sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegen-



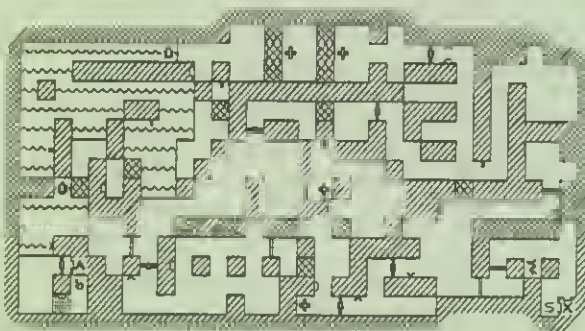
### KNIGHTMARE - LEGENDE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Werkstein</li> <li>Verschaffende des Erbschens</li> <li>Imagiere</li> <li>Urschilthaus</li> <li>Verschaffende</li> <li>Buch (unversteckbar)</li> <li>Verschaffende</li> <li>Unversteckbare</li> <li>Urschilthaus</li> <li>Schlüsselanhänger</li> <li>Wald (Versteckbar) dahinter</li> <li>Maßstab</li> <li>Feuerballspucker und Abzucker</li> <li>Teleporter (NACH GROßBUCHSTABEN)</li> <li>Teleporter (VON, MACHT)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Karte</li> <li>Türen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bodenschalt für (unversteckbar)</li> <li>Leute</li> <li>Neue Gegner</li> <li>Drachfeld</li> <li>Leute</li> <li>Wasser, Hurant, Best</li> <li>Wiederbelebung</li> <li>Grube, Loch im der Deckel</li> <li>Drachman Handbuch 115</li> <li>START und AUSGANG</li> </ul>
---	--	--

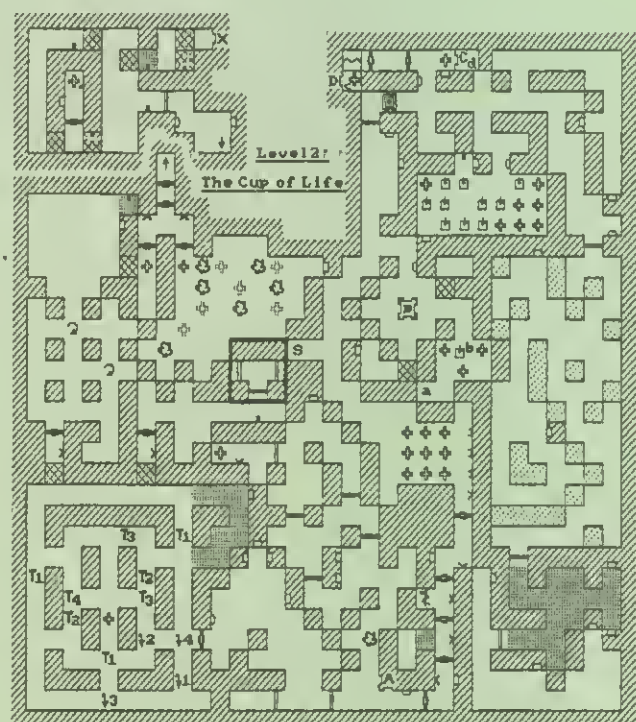
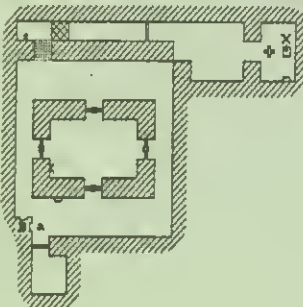


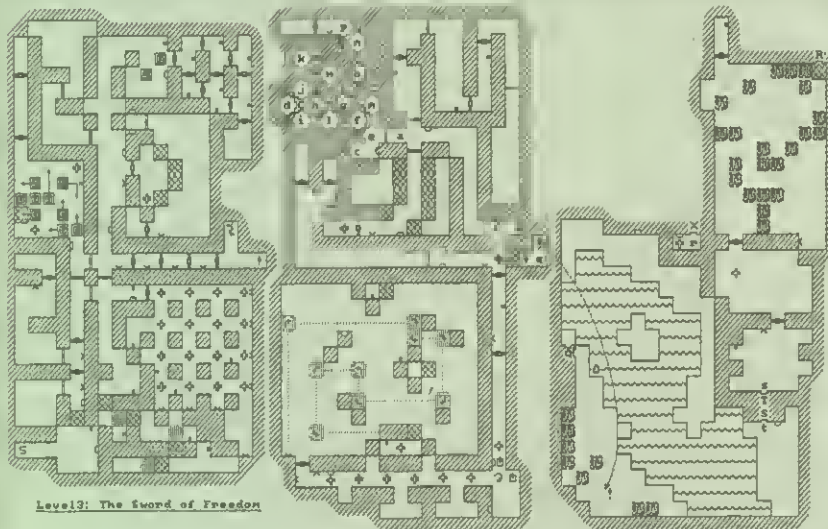
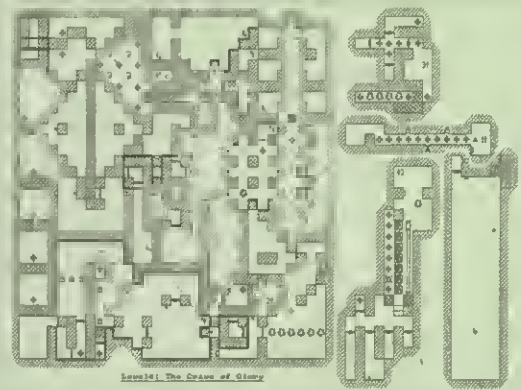


Knightmare - Level 9



Level 11: The Shield of Justice



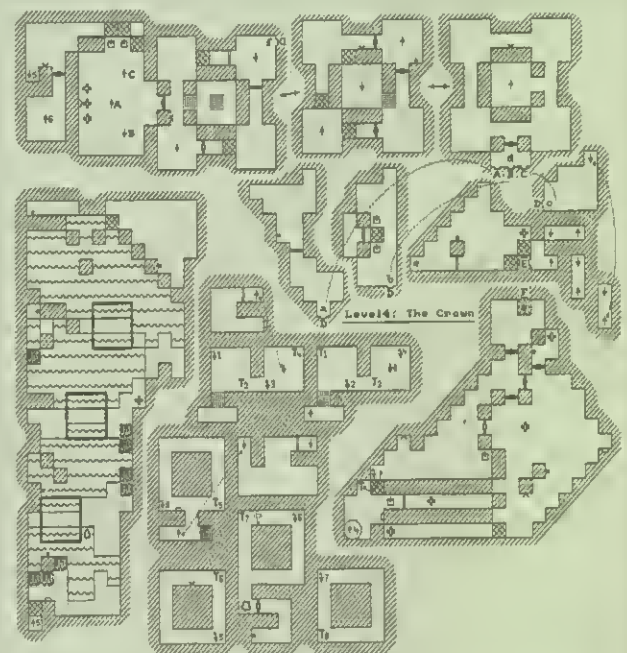


nicht gut" (oder so ähnlich). Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch einen "Heal"-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die "Coin" gibt, die man vorher in "Hunt for Gold" ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzu großen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann "Well done, the Sword is Yours". Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.

#### Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der "Training Rooms" auf jeden Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im "Conveyer of Life" den "Spanner" werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner (versucht es mit "Dispell" und draufhauen). Bei "Target Practice" ist die auf der Karte ge-

kennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug rüberhuschen). Die Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckplatte der gefundene Ast ("Twig") zu legen, um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch "Open", Gegenstand auf die Bodenplatte werfen -> Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der "Vier" gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei "Staffs" zu bestehen.





#### Staff A:

Man muß die Druckplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet->Breaches->Closed->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den "Gold Key" aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

#### Staff B:

Bei "Goldy Locks" muß man jeweils eine "Coin" durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite ("Dizzy Rooms") hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jeden Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

#### Staff C:

An den Stab zu kommen, ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit vielen Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem man auf die Bodenplatte vor der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Spätestens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, in dem eine Menge Monster warten! Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich – wenn möglich – in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den "Bronze Key", den man benötigt, um aus diesem Abschnitt zu verschwinden.

Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den "Private Pools". Hier schippt man auf dem Wasser und nimmt am



Ende einer Hexe einen "Iron Key" ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter vier

gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich gegenüber.

Habt Ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die "Crown of Glory" liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei "Return the Crown here" auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letzte Bodenplatte stellen – und es ist vollbracht!

Amiga  
IBM  
Mac  
Next  
Atari

d o n g l e ' w a r e

He Sie, wollten Sie eigentlich nicht schon immer mal nervenzerfetzende Abenteuer in fremdartigen und exotischen Landschaften erleben?  
Denn wird es allerhöchste Eisenbahn, daß Sie sich

# Oxyd

zulegen. Jenes legendäre Computerspiel, das schon unzählige Anwender zu nächstelangem Mäuserellies getrieben hat. Dagegen sind die Ausflüge von Indiana Jones so eufregend wie eine Stadtrundfahrt in Cestrop-Raukel.  
Begeben Sie sich auf eine nicht ungefährliche Expedition in die über 100 digitalen Labyrinth von Dxyd, lediglich mit einer Glasmurmel und einigen, zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen ausgerüstet.  
Spielbar sind ohne weiteres 10 Ebenen. Um aber in den vollen Genuß des Spieles zu kommen, sollten Sie hin und wieder das Oxyd-Buch zu Rate ziehen. Dieses Buch, randvoll mit vielen Tips und Tricks und noch mehr Zaubersprüchen kostet Sie schlappe 60,- DM. Bestellen Sie noch heute.

Oxyd erhalten Sie im Fachhandel, über Public-  
Domain Versender oder direkt bei uns. Die  
Diskette kostet 5,- DM in Briefmarken (System  
angeben). Buchversand per Nachnahme (zzgl.  
10,- DM Porto) oder per Verrechnungsscheck.

Vertrieb Deutschland:  
Dongleware Verlags GmbH  
Postfach 11 63  
W-6903 Neckergemünd  
Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113  
Fax und BTX (0 62 23) 87 40  
Händleranfragen erwünscht.

Vertrieb Schweiz:  
Bossent-Soft  
Postfach 51 46  
CH-6020 Emmenbrücke  
Telefon (0 41) 45 82 84  
Fax (0 41) 45 92 84

## DEUTSCHES LÖSUNGSSHEFT FÜR

# WIZARDRY 7

-Crusaders of Dark Savant-

mit allen Karten

## DM 27,-

+ VS-Kosten:  
NN 10,- · Vorkasse 4,-

Lösungsservice Berry • Tel. 0911/7905102  
Poppenreutherstr. 3 • 8510 Fürth

### Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

## Lösungsservice Berry & Strothe

### DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

<ul style="list-style-type: none"> <li>Amberstar</li> <li>Fate Gates of Dawn (DM 39,-)</li> <li>Lure of the Temptress</li> <li>Dungeon Master</li> <li>Chaos strikes back</li> <li>Dragonlight</li> <li>Indiana Jones 3 + 4</li> <li>Bane of the Cosmic Forge</li> <li>WIZARDRY 7</li> <li>Legend</li> <li>Legend of Kyrandia</li> <li>Monkey Island 1 + 2</li> <li>Ultima 5-7</li> <li>Ultima Underworld</li> <li>Prophecy of the Shadow</li> <li>Bards Tale 3</li> <li>THE SUMMONING</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pool of Radiance</li> <li>Secret of the Silver Blades</li> <li>Champions of Krynn</li> <li>Death Knights of Krynn</li> <li>Dark Queen of Krynn</li> <li>Eye of the Beholder 1</li> <li>Eye of the Beholder 2</li> <li>Might &amp; Magic 2</li> <li>Might &amp; Magic 3</li> <li>MIGHT &amp; MAGIC 4</li> <li>Elvira 1 + 2</li> <li>Legend of Faerghail</li> <li>Space Quest 4</li> <li>Kings Quest 1-6</li> <li>Larry 1-3/Larry 5</li> <li>Eternam</li> <li>Planets Edge · demnächst</li> </ul>
---	--

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detail. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4, ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

Bestellung rund um die Uhr bei:  
**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

Tel.: 0911/7905102

# Risky Woods

Die Wälder sind gar nicht mehr so risikoreich, wenn Ihr den Karten von Thomas Pawlik aus Düren folgt.

## Stage 1: The Mountains

Am Anfang sollte man möglichst viele Münzen einsammeln. Später, wenn man diesen Level sehr schnell durchspielen kann, sollte man ihn nicht ohne mindestens 250 betreten. Um die Zeit muß man sich wenig kümmern, da hier fast überall Extra-Times verteilt sind. Profis beenden diesen Level mit 450-600 Münzen und ca. 30 Sekunden Zeit. Im Shop sollte man nach Möglichkeit doppeltes oder dreifaches Fire kaufen. Für das restliche Geld füllt man die Energie auf.

## Stage 2: The Village

Hier gibt es nichts besonders Erwähnenswertes. Sollte man am Ende dieses Levels genug Zeit haben, stellt man sich unter den Fiesling vor dem letzten Aufzug und zerstört alle Feinde, die von oben oder von vorne kommen. Profispieler sollten diesen Level mit etwa 200 Münzen beenden. Im Shop deckt man sich mit Bumerang, x2 oder x3 ein. Sollte man nur Geld für Power x1 zur Verfügung haben, kauft man sich besser Axt Power x2.

## Stage 3

Hat man Bumerangs, gibt es hier eine gute Taktik. Man stellt sich ganz einfach mit dem Rücken zum Endgegner und feuert die Bumerangs ab. Diese fliegen einen Bildschirm weit, kehren zurück und treffen den Endgegner. Mit der Axt ist es schwieriger, da man die ganze Zeit springen muß. In beiden Fällen muß man sich vor den Schüssen in acht nehmen. Experten räumen hier bis zu 300 Münzen ab.

## Stage 4: The Caverns

Hier gibt es keine Besonderheiten. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen. Im Shop versorgt man sich mit Äxten und Energie.

## Stage 5: The Caverns

Den ersten Eye-Key bekommt man, indem man zum dritten Aufzug läuft und dann auf der obersten Plattform bis zum Eye-Key durchgeht. Beim zweiten Mönch braucht man das Auge nicht zu öffnen (man kann hindurchschießen, wenn man Axt oder Bumerang hat). Im Shop kauft man sich Axt

## Stage 1. The Mountains

Risky Woods (PC)

■ -gefährlicher Gegner



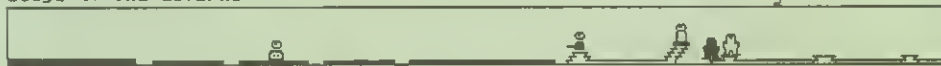
○ -Eye-Key    ■ -Eye    ■ -richtiger/falscher Mönch    ■ -Schatzkiste    ■ -Shop    ▲ -Spitzen



## Stage 2. The Village



## Stage 4. The Caverns



## Stage 5. The Caverns



## Stage 7. The Village



## Stage 8. The Village



## Stage 10. The Castle



## Stage 11. The Castle





Power x2 oder Power x3. Selbst Profis sammeln in diesem Level nur 100 bis 150 Münzen.

#### Stage 6

Für diesen Endgegner gibt es keine bestimmte Taktik: Feuern, Ausweichen und Zerstören bringt uns ans Ziel. Man sollte diesen Level mit etwa 150 Münzen verlassen (es dürfen aber auch bis zu 200 oder 300 sein). Falls man keine Äxte mehr hat, versorgt man sich im Shop mit neuen.

#### Stage 7: The Village

Hier gibt es keine besonderen Tricks. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen (Profis mit ca. 200). Im Shop kauft man sich wieder Axt und Energie.

#### Stage 8: The Village

Den vierten Eye-Key muß man sehr schnell nehmen, da man sofort teleportiert wird, ohne es verhindern zu können. Profis erhalten in diesem Level das neunte (und letzte) Leben und gehen mit ca. 100 Münzen aus ihm heraus. Anfänger und Fortgeschrittene sollten nicht auf Münzenjagd gehen. Im Shop kauft man sich wieder Äxte und Energie.

#### Stage 9

Man muß den Endgegner bis zum Ende des Scrollings jagen und sich dann in die Mitte des Bildschirms stellen. Nun braucht man nur noch zu springen und zu feuern. Achtung: Man sollte nicht wild herumlaufen - das macht dem Endgegner nämlich Angst und er verschwindet hinter dem Bildschirm, wo er vor Euren Schüssen sicher ist.

#### Stage 10: The Castle

Dieser Level ist einer der schwersten in diesem Spiel. Man sollte auf keinen Fall auf Münzen spielen, aber es ist natürlich nicht schlecht, wenn man am Ende ca. 50 davon besitzt. Die rollenden Steine zerstört man am besten mit Axt Power x3. Sollte man Münzen besitzen, erneuert man seine Energie damit. Spieler, die den nächsten Level gut kennen, sollten im Shop keine Münzen ausgeben, sondern diese für eine bessere Waffe im letzten Level aufheben.

#### Stage 11: The Castle

Dieser Level ist nicht übermäßig schwer; man sollte ihn mit mindestens 140 Münzen beenden (es sei denn, man besitzt eine Waffe mit Power x3).

Im Shop verkauft man die Äxte, die man noch übrig hat und kauft sich Fire (möglichst Power x3) und Energie.

#### Stage 12

Dieser Endgegner ist recht leicht zu besiegen; unter der Bedingung, daß man eine Waffe mit Power x2 oder x3 und Energie hat. Man läuft einfach so schnell wie es nur geht zum Endgegner, springt auf die Plattform und ballert so schnell es geht auf seinen Kopf. Nach diesem Level kommt ein allerliebstes Endbild und man darf neu anfangen!

## The Terminator 2029

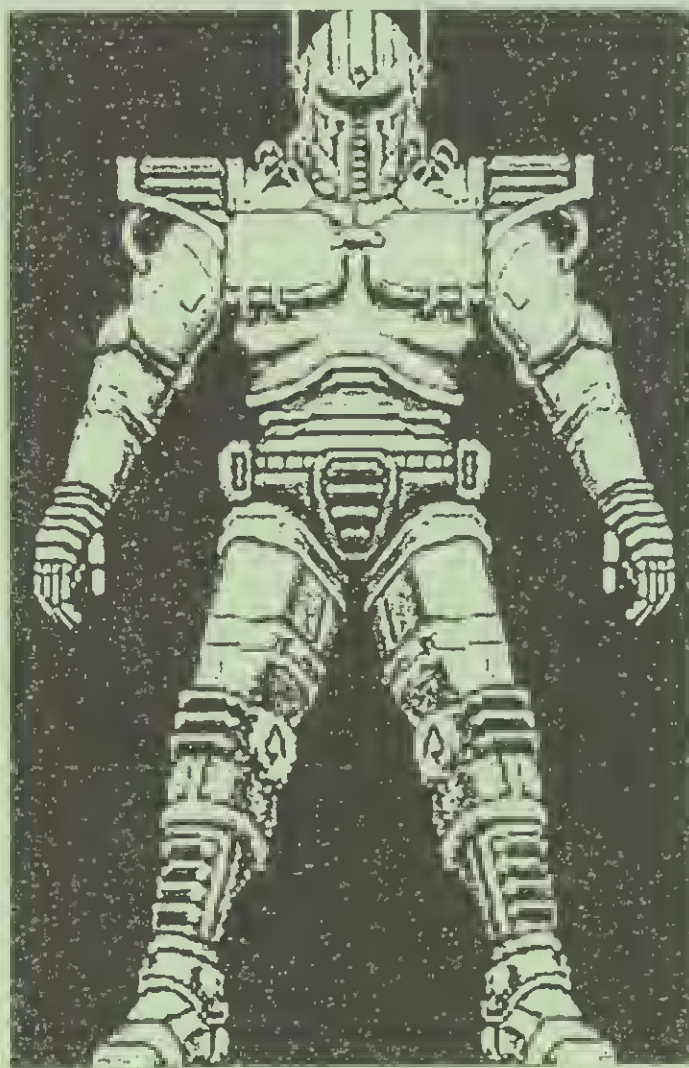
Dimo Schulze aus Berlin übte sich erfolgreich im Terminieren und gibt wertvolle Kampftips an uns weiter. Der Handlungsablauf beim *T2029* ist ähnlich wie bei *Wing Commander*, d.h. wenn man eine Mission nicht schafft, dann bekommt man beim nächsten Mal

eine leichtere Aufgabe und löst dadurch das Spiel auf einem anderen Weg.

Mein Lösungsweg basiert auf der Erfüllung aller Aufgabenstellungen jeder Mission. Es müssen also alle Aufgaben in jeder Mission erfüllt werden, um meinen Lösungsweg als Hilfe anzusehen.

Noch ein Wort zu den Beförderungen und den Waffenentwicklungen: Befördert wird man nicht nur für die Erfüllung primärer Ziele, man muß auch schon ein paar Opportunisten zusätzlich erledigen, um einen Rang höher zu steigen und damit die Möglichkeit neuer Waffen zu bekommen. Man sollte dafür sorgen, daß man nach jeder Mission befördert wird.

Bei den Waffen habe ich herausbekommen, daß die PPT's am besten sind. Damit kann man zu 99% alles erledigen. Als defensive Waffen sollte man immer ein Auto-Doc und ein Comp-Tech mitnehmen, sofern vorhanden. Raketen sind meines Erachtens unbrauchbar, da es zu lange dauert, bis sie auf ein Ziel "eingelockt" haben.



#### Mission 1:

Zuerst zum Punkt 15, 16 begeben und die Relay-Station vor Hunter/Killer schützen. Abwarten, bis das O.K. vom HQ kommt und dann nach 25, 28 gehen, um in den Underground Complex Level 1 zu gelangen. Von dort zum Eingang Level 2 gehen, 25, 110. Der zu bergende Epsilon Telemetry liegt am Punkt 82, 64. Danach zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 2. und die Belohnung abholen.



#### Mission 2:

Zerstören der Relay Tower 1 und 2 an den Punkten 5, 108 und 43, 108. Danach das Comm Grid Epsilon mit Proximity Minen zerstören (Punkt 23, 111). Zurück zum Punkt 25, 1.

#### Mission 3:

Zuerst zu Sgt. Hendrick begeben (Punkt 10, 41). Am selben Punkt den Rescue Beacon anwenden. Dort bekommt man den Zutrittscode für den Underground Complex Omega-1. Jetzt zum Punkt 16, 47 und den Code anwenden. Der Zugang zum Level 2 liegt am Punkt 1, 106. Zugang zu Level 3 bei 108, 67. Von hier zum Punkt 82, 26 gehen und den EM Scanner, den Diatomic Scan und den Locator Beacon benutzen. Zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 1.

#### Mission 4:

Diese Mission muß innerhalb von 18 Minuten durchgeführt werden. Zum Punkt 25, 111 begeben und den Code 38473-Enable anwenden, um in den Underground Complex zu gelangen (den Code bekommt man via Commlink auf den Weg zum Eingang). Von hier zum Punkt 9, 169 gehen und den Defense Grid zerstören. Zurück nach oben zu Punkt 25, 0.

#### 1. Mission 5:

Zu den Punkten 37, 13 sowie 37, 34 und 10, 13 begeben und dort die Satellitenanlagen zerstören. Danach die darunter liegenden Data-CDs mitnehmen. Jetzt den Sentinel Tower am Punkt 10, 41 zerstören, die darunter liegende Gamma Access Card mitnehmen und am Punkt 10, 46 be-

# Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

Artikel	AM	PC
1869	76,90	89,90
A.T.A.C.	-	94,90
A 320 Airbus	82,90	99,90
Abandoned Places	-	76,90
Addams Family	64,90	-
Air Warrior	76,90	89,90
Aquatic Games	64,90	-
B.A.T. 2	82,90	89,90
Battle Isle	76,90	89,90
B.C. Kid	64,90	-
Beast III	64,90	-
Bug Bomber	64,90	89,90
Bunny Bricks	59,90	-
Cäsar	64,90	69,90
Captive	-	76,90
Captive Map Gen.	-	39,90
Cool World	59,90	-
Crazy Cars 2	29,90	29,90
Crazy Cars 3	64,90	-
Curse of Enchatia	76,90	76,90
Oas Schwarze Auge	82,90	89,90
Ojo Oan	64,90	-
Ominium	64,90	76,90
Oream Team	64,90	64,90
Oungeon Master	69,90	76,90
Oynablast	69,90	76,90
Elvira 2 Adventure	-	89,90
Elysium	64,90	76,90
Eple	69,90	82,90
Eye of Beholder 2	82,90	89,90
Falcon Collection	49,90	-
Fighter Duel Pro	59,90	-
Future Wars	29,90	29,90
G Loc	64,90	-
Gemfire	64,90	82,90
Goblins 2	64,90	76,90
Grand Prix F. 1	82,90	99,90
Hexuma	89,90	89,90
History Line	-	89,90
Humans	64,90	64,90
Indiana Jones 4 Adv.	-	99,90
Indiana Jones 4 Act.	64,90	76,90
Jet Fighter 2 Pack	-	59,90
Kaiser	99,90	99,90
Kings Quest 6	-	89,90
Laura Bow 2	-	89,90
Lethal Weapon	59,90	64,90
Links	82,90	94,90
Links 386 Pro	-	99,90
Lords of the Rings	76,90	82,90
Lords of the Rings 2	-	82,90
Lure of the Temptress	76,90	82,90
Mad TV	76,90	89,90
Magic Pockets	64,90	69,90
Mega Sports	64,90	89,90
Monkey Island 2	89,90	89,90
Pacific Island	69,90	76,90
Patrizier	76,90	89,90
Perfect General	82,90	89,90
Pinball Fantasies	64,90	-
Push-Over	64,90	69,90
Quest for Glory 3	-	82,90
Rampart	64,90	76,90
Regent	76,90	-
Robocop III	64,90	64,90
Sim City Collection	-	99,90
Space Max	69,90	76,90
Special Forces	84,90	94,90
Stalingrad	64,90	-
Stone Age	64,90	64,90
Super Tetris	80,90	84,90
SWOTL	-	89,90
SWOTL Zusatz Je	-	49,90
Theatre of War	69,90	89,90
Ultima Underworld	-	89,90
Utopia	69,90	89,90
Utopia - New World	49,90	-
Vroom Datadisk	49,90	-
Ween	-	76,90

PC- und AMIGA-Spiele  
schon ab 19,90 DM

Beachten Sie unsere  
nächste Anzeige in der Ausgabe  
Power Play 04/93

Lösungen: DM 29,90

Konsolen und andere Systeme  
auf Anfrage!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00  
Frei ab DM 100,-

Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach  
Telefon 06029/7192

# Okay Soft AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING Tel. 09674-1279 FAX-1294 hotline news -8405

1869	DV	PC	AMIGA
A.T.A.C.	DA	80,90	72,90
Acas of Pacific	DA	79,90	-
- Mission WW2 1946	DA	74,90	a.A.
Airbus A 320	OA	46,90	-
American Tail	OA	87,90	85,90
Ancient Art of War	-	58,90	-
B.A.T. 2	-	79,90	-
Caesar	DA	79,90	76,90
Campaign	OV	65,90	56,90
Castle 2	OV	69,90	62,90
Cool World	OA	76,90	a.A.
Cytron	OA	65,90	57,90
Oas schwarze Auge	OV	80,90	71,90
Oar Patrizier	OV	80,90	66,90
Oynablast	dt	69,90	70,90
Eye of Beholder 2	OV	79,90	63,90
F-15 Strike Eagle 3	OA	87,90	77,90
Falcon 3,0 Mission	-	56,90	-
Grand Prix	OA	82,90	65,90
Goblins 2	dt	89,90	70,90
Gunship 2000	OA	87,90	76,90
- Mission Disk	OA	55,90	a.A.
Harrier Jump Jet	OA	91,90	-
Humans	-	58,90	55,90
Inca	-	95,90	-
Indi IV Action	-	67,90	55,90
Indiana Jones IV	OV	85,90	81,90
Kings Quest 6	-	79,90	-
Laura Bow II	DV	75,90	86,90
Legend of Kyrandia	DV	65,90	61,90
Links 386	DA	82,90	-
Lotus 3	-	-	49,90
Lure of Temptres	DV	74,90	57,90
Might + Magic 4	-	69,90	-
Monkey Island 2	DA	76,90	77,90
Nigel Mansell	DA	61,90	54,90
Push Over	-	66,90	54,90
Quest for Glory 3	-	72,90	-
Shadow of Beast 3	-	-	56,90
Sharlok Holmes	OV	83,90	-
Spaca Quest 6	-	75,90	a.A.
Summoning	-	66,90	a.A.
Waxworks	DV	69,90	59,90
Wizardry 7	-	82,90	a.A.
Wizkid	DA	59,90	55,90
Zyconix	DA	51,90	39,90

SOUNDBLASTER 2.0	168,-
SOUNDBLASTER 2.5	199,-
SB-PRO 4.0	399,-
SB-JUNIOR	149,-
ATI Stereo FX	287,-
AdLib GOLD	455,-
Roland LAPC I	799,-
AdLib Soundkarte	125,-

Nachnahme DM 7,50 Ausland DM 12,50  
Vorkasse / Stammkunden DM 4,50

## WORLD HOCKEY LEAGUE MANAGER

Direkt vom Hersteller!  
Der EISHOCKEY-MANAGER  
für alle AMIGAS ab 1 MB  
Die Herausforderung  
für alle Fans  
von Sportsimulationen!

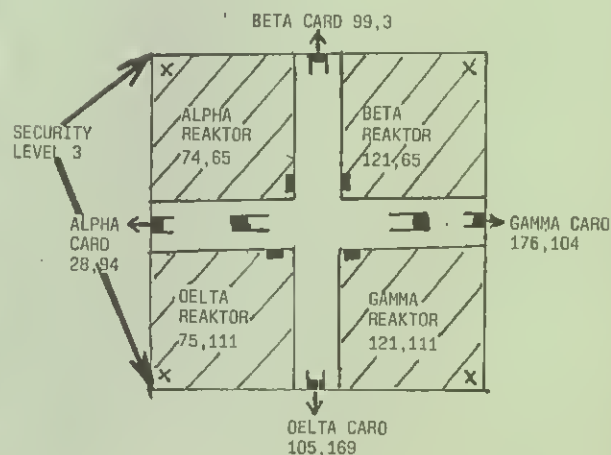
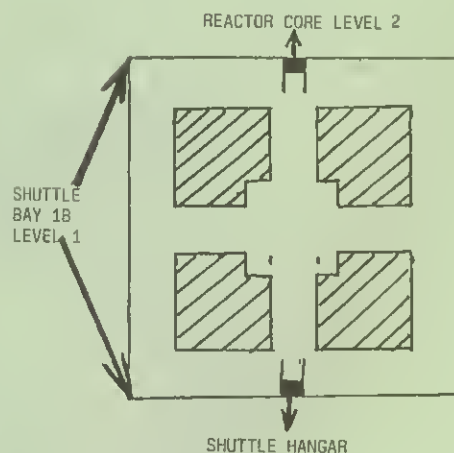
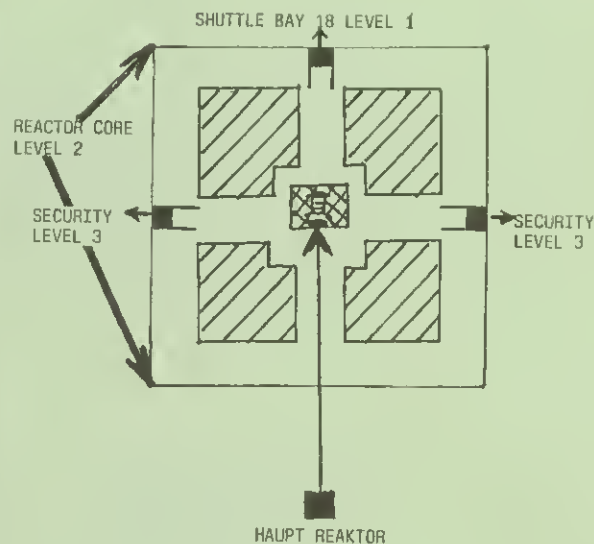
Mit den üblichen Features  
und mehr:

- EDITOR zum ändern  
von Namen und  
Trikotfarben!
- Realistische Stad-  
ionatmosphäre
- Original Teams aus  
den besten Ligen der Welt!

und ... und ... und ...

Zum Preis von NUR 59 DM  
(DEMO für 10 DM Vorkasse)

SAONARA SOFTWARE  
Altenstädterstr.14  
6361 Niddatal 4  
Telefon 06187/26498





nutzen. Eingang Level liegt am Punkt 1, 106. Zu Level 3 kommt man an Punkt 108, 67. Vom Level 3 zum Punkt 69, 36 begeben und den T.D.E. zerstören. Return to surface point 25, 1!

#### Mission 6:

Diese Mission muß man ebenfalls in 10 Minuten absolviert haben. Zum Punkt 143, 17 begeben und in den Undergro- und Complex gehen. Auf Level 1 zum Punkt 140, 83 gehen und den Viral-X Virus benutzen. Außerdem noch den Nexus Control und den Launch Control zerstören (sie befinden sich im gleichen Raum). Zurück zur Oberfläche 4, 21.

#### Mission 7 (Final Mission):

Man ist jetzt mit einem Shuttle zu Sky Nets Space Platform geflogen, um sie zu terminieren. Man fängt im Shuttle Ray 18-Level an. Jetzt sofort ins Securi-

ty-Level begeben, dort aus den Nebenabschnitten die Access Cards holen und damit die Schleusen zu den vier Reaktoren öffnen. Die Reaktoren zerstören und dann ins Reactor Core-Level gehen, um dort den Detonator am Hauptreaktor zu benutzen. Jetzt hat man noch 30 Sekunden Zeit um zum Shuttle Hangar auf dem Shuttle Bay 18-Level zu kommen. Ärgert Euch nicht, wenn es Euch nicht gleich gelingt; ich habe auch ein paar Anläufe gebraucht.

Hat man das geschafft, ist Sky Net vernichtet und Ihr könnt Euch auf die Abschlußsequenz freuen. Schafft man es jedoch nicht, dann gibt es auch eine Sequenz (nämlich die Vernichtung der Menschheit).

Die Koordinaten für die Access Cards kann man aus der Grafik entnehmen. Sucht Euch das Ziel für die Terminierung aus, aber seid schnell!

## Spellcasting 301

Armin Stöter aus Passau wandelt auf Ernie Eaglebeaks Spuren. Wer die meisten Hasen aufreißt, der gewinnt.

Der dritte Teil der Spellcasting-Reihe spielt sich in Fort Naughtytail (angelehnt an Fort Lauderdale) ab, wo sich jedes Frühjahr Studenten aller Universitäten treffen. Im Mittelpunkt stehen Strand und Parties.

Auch Ernie ist mit anderen seiner Bruderschaft dort vertreten. Leider bekommen sie am Strand Ärger mit den Jungs von Getta Lodda Yu der St. Weinersburg Academy of Magic. Es kommt zu einem Wettstreit in den verschiedensten Disziplinen. Die unterlegene Universität wird für die nächsten fünf Jahre vom Strand verbannt. Das kann Earnie natürlich so nicht hinnehmen, man denke nur an die vielen hübschen Mädchen und deren Strandmode...

#### Saturday:

Heute findet die Anreise nach Fort Naughtytail statt, wo dann die Ausgangsbedingungen für den Wettkampf mit den Studenten mit Getta Lodda Yu (in Zukunft immer Glys genannt) geschaffen werden. Außerdem werden noch einige allgemeine Vorbereitungen getroffen. Das Spiel beginnt mit einem Traum: das Spellbook nehmen, dann warten, bis die Frau erscheint und mit ihr reden, bis ein neuer Spell

(Woo Spell) im Spellbook ist. Diesen Spell casten und dann mit der Frau...

Wenn der Traum vorbei ist, bis auf die Trophy alles nehmen. Vor dem Haus ist ein fliegender Teppich, auf den man sich setzt und wartet, bis alle da sind und ebenfalls sitzen. Dann den Anweisungen im Handbuch folgen.

Über Fort Naughtytail muß man alle Gegenstände einzeln vom Teppich werfen, man findet sie aber später wieder. Nach der Landung den anderen ins Hotel folgen. Zimmer 17 liegt im Keller (Ground), also im Aufzug G drücken. Dort angekommen den Mantel (Cloak) ausziehen und ab an den Strand und warten.

Wenn die Glys auftauchen, gibt es eine kleine Auseinandersetzung, die durch Gewichtheben entschieden wird. Wenn Moe an der Reihe ist, die Gewichte (Small, Medium und Large Barbell) zu heben, wird er mit dem Frimp-Spell etwas unterstützt.

Nachdem er gewonnen hat, schlägt jemand einen richtigen Wettstreit vor und erklärt gleich den Ablauf.

Als nächstes brauchen wir etwas Geld. Im Souvenir Shop gibt es einen UPPSSY-Spell zu kaufen. Dieser wird durch Öffnen der Spellbox ins Spellbook übertragen.

Damit geht es zum Casino (liegt im Zentrum des Dorfes), wo der neue Spell gleich aufs Casino angewandt wird. Jetzt auf jeden Fall speichern und dann im Casino Ruelotto spielen, dabei immer auf die 6 set-

# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50	Lure of the Temptress, kompl. dt.	64,00
Arbus A 320, komplett deutsch	99,00	MAD TV, komplett deutsch	74,50
Archer McLean's Pool, Anl. deutsch	55,00	MAD TV - Daidisk kpl. deutsch	28,00
AMOS, komplett deutsch	105,00	Megalotress, Anl. deutsch	69,00
AMOS Professional	129,50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
A.T.A.C. Handbuch deutsch	+ a. A.	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74,50
B 17, Handbuch deutsch	+ a. A.	Monkey Island II, kompl. deutsch	85,00
BAT II, komplett deutsch	81,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59,00
Battle Isle/B - Isle Dala/kpl. dt.	74,50/45,50	No Second Price, Anleitung deutsch	61,50
Bundesliga Manager prof.	74,50	Palizier, komplett deutsch	75,50
Campaign, komplett deutsch	64,00	Perfect General, deutsch	82,50
Castle of Dr. Brain, komplett deutsch	69,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
Civilization, komplett deutsch	82,50	Pinball Fantasies, Anl. deutsch	61,50
Comal Classics, (F151/688/T. Yank.) dt.	64,00	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
Cool World, deutsch	74,50	Populous 2 inkl. Challenge, dt.	75,50
Curse of Enchantia, deutsche Vers.	89,00	Populous II Challenge (Daidisk)	35,00
Cytron, Anleitung deutsch	64,00	Push Over, Anleitung deutsch	79,50
Daimerie, deutsch	+ a. A.	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
D. Schwarze Auge, 1.5 u. 1 MB kpl. dt.	79,50	Rampart, Handbuch deutsch	69,00
Dungeon Master m. Chaos Str. Back, dt.	64,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Elyvia II, komplett deutsch 1 MB	61,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	69,00
Eye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00	Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
Fire & Ice, Anleitung deutsch	55,00	Rome, deutsch	67,90
Grand Prix (Formel 1) Handbuch dt.	79,50	Sensible Soccer Anl. deutsch	55,00
Gunsling 2000, Handbuch deutsch	82,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
Hexuma, komplett deutsch	89,00	Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
History Line, komplett deutsch	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Humans, komplett deutsch	64,00	Space Shuttle, komplett deutsch	64,00
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	St. Thomas, Handbuch deutsch	74,50
KGB, komplett deutsch	64,00	Tomato Game, Handbuch deutsch	67,50
Indiana Jones III, komplett deutsch	69,00	Tornado, Handbuch deutsch	+ a. A.
Indiana Jones IV, komplett deutsch	85,00	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
Kings Quest V/Space Quest IV u. Larry III, kompl. deutsch, Sonderp. sol. Vorarl.	39,00	Waxworks, komplett deutsch	64,00
Larry V, komplett deutsch	69,00	Wing Commander I, komp. deutsch	89,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	64,00	Wizard, Anleitung deutsch	64,00
Lionheart, komplett deutsch	+ a. A.	WWF 2, Anleitung deutsch	55,00
Lotus Turbo Challenge 3, Anl. dt.	55,00	Zool, Anleitung deutsch	57,00
		X-Copy Tools (neue Vers.) m. Hardwa	86,50

## MS-DOS

1869, komplett deutsch	89,00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
A Train, komplett deutsch	95,00	Pinball Windows	79,50
Acas of the Pacific (386) Handbuch dt.	79,50	Police Quest III, VGA kompl. dt.	79,50
Acas of the Pacific Mission Disk	49,00	Quest for Glory III, komplett deutsch	79,50
Arbus A 320, komplett deutsch (386)	99,00	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94,50
Archer McLean's Pool, Handbuch deutsch	89,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	69,00
A.T.A.C. Handbuch deutsch	89,00	Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
ATP, deutsche Version	112,50	Red Baron Mission Builder, kompl. dt.	49,00
B.A.T. II, komplett deutsch	89,00	Rome, komplett deutsch	83,50
Bundesliga Manager ipol.	74,50	Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,00	P 38/P 80 für SWOTL	je 39,90
Campaign, komplett deutsch	75,50	HE 162 u. Do 335 für SWOTL	je 39,90
Car & Driver, komplett deutsch	88,00	Shellock Holmes, kompl. deutsch	+ a. A.
Carriers at War	69,50	Silent Service II, Handb. dt.	82,50
Castles II, Handbuch deutsch	85,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Chessmaster 3000 (auch Windows-Vers.)	79,50	Sim Earth, komplett deutsch	95,00
Civ. Aircraft Flighttrainer 2.2, kpl. dt.	89,00	Sim Life, Handbuch deutsch	76,50
Civilization, komplett deutsch	95,00	SimCity u. Populous, Handb. dt.	74,50
Comanche, Handbuch deutsch	95,00	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	79,50
Curse of Enchantia, deutsch	89,00	Space Quest V, kompl. deutsch	79,50
Dark Seed 1.5 m. Lösung, komplett dt.	76,50	St. Thomas, Anl. dt.	89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,00	Star Control 2, deutsch	69,00
Dynablasta, Handbuch deutsch	76,50	Starbuck 25 1h Ann. kompl. deutsch	+ a. A.
Eye of the Beholder I u. II, kpl. dt.	je 89,00	Strike Commander, Handbuch dt.	+ a. A.
F 16 III, Handbuch deutsch	89,00	Strike Comm. Speech Pack	+ a. A.
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt. (386)	99,00	Summen Challenge, Anl. deutsch	69,00
F 16 Falcon 3.0 Mission Disk	64,00	Tank Force, Handbuch deutsch	89,00
Scenery Deutsch I, CS 4 dt. u. Des.	59,00	The Legacy, Handbuch deutsch	95,00
Scenery Dt. Kusten/Rumgebiet/Mittelgeb.	je 49,00	Tornado	+ a. A.
Scenery Grand Canyongebiet (Mallard)	49,00	Tracon für Windows	79,50
Scenery Hawaii u. Tahiti (Mallard)	je 49,00	Ultima VII, kompl. deutsch (386)	+ a. A.
Scenery California	79,50	Ultima VIII Teil 2, Anl. dt.	+ a. A.
Scenery Sound & Graphics Upgrade	69,00	Ultima Underworld, Anl. dt. (386)	+ a. A.
Goblins II, komplett deutsch	95,00	Waxworks, komplett deutsch	69,00
Grand Prix (Microprose) Handbuch dt.	95,00	Wing Commander II, kompl. deutsch	95,00
Gunsling 2000, Handbuch deutsch	99,00	Wing Comm. II Speech Pack, englisch	+ a. A.
Gunsling 2000 Mission Disk, Anl. dt.	64,00	Wing II Operation Disk I u. II,	je a. A.
Harrier Jump Jet, Handbuch deutsch	89,00	Wing Commander I De Luxe Edition	+ a. A.
Harrier Assault Jump Jet	76,50	Wizard 7 (für MS-DOS)	89,00
History Line, komplett deutsch	89,00	X-Wing, Handbuch deutsch	95,00
inca, komplett deutsch	74,50	Eliminator-Game-Cards (bis 50 MHz)	64,50
Incridible Machine	74,50	Gravis Joystick, schwarz	69,50
Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.	89,00	Thrust Master Flight & Weapon Contr.	je 175,00
Indiana Jones IV, kompl. deutsch	97,50	Thrust Master Rudder Pedals	242,50
KGB, komplett deutsch	69,00	Soundblaster 2.0 m. Wind. 3.1 Teilb. dt.	175,00
Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch	88,00	Soundblaster pro, inkl. Wind. 3.1 Tr. dt.	345,00
Kings Quest VI, kompl. deutsch	85,00	Soundblaster 16 ASP NEU!!!	499,00
Larry V, VGA kompl. deutsch	79,50	CD-RDM Eco Quest kpl. dt.	88,00
Laser Squad, kompl. deutsch	95,00	CD-RDM Inca, kompl. deutsch	125,00
Laura Bow II, kompl. deutsch	79,50	CD-RDM Kings Quest V	88,00
Links pro 386er, Handbuch deutsch	+ a. A.	CD-RDM Monkey Island I, kpl. deutsch	105,00
Links pro Course, "Mauna Kea" Anl. dt.	47,00	CD-RDM Secret Weapons inkl. Miss. D.	105,00
Patrizier, Handbuch deutsch	79,50	CD-RDM Space Quest IV	89,00
Legend of Kyrandia, kompl. deutsch	85,50	CD-RDM Wing C.I.I. m. Speech u. Op.-Disk	+ a. A.
Might & Magic IV, kompl. deutsch	89,00	CD-RDM Der Patrizier, kompl. dt.	98,00
Monkey Island I, kpl. deutsch VGA	89,50		
Monkey Island II, VGA kompl. dt.	89,00		
Nigel Mansell's, Handbuch deutsch	69,00		

+ a. Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.  
Änderungen vorbehalten.

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:

☎ 0 2103-4 2088 oder 02103/42088/42022

ODER SCHREIBEN SIE UNS:

POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

zen. Bei einem Gewinn sofort wieder speichern, nach mehreren verlorenen Spielen neu laden. Wenn man ca. 1800 Goldstücke hat, kann man aufhören.

Mit dem Geld einen Slimfish im Fischmarkt und den Numbered Key vom Rummy in der Groggery kaufen.

Am Mouth of Cave die Keule (Haunch) nehmen und damit zum End of Road gehen, dort ablegen. Die Handschuhe aus der Cliff Road und vom Cliff Bottom den Koffer (Trunk) mitnehmen, ihn und die darin gefundene Spellbox öffnen.

Im Souvenir und Hardware Shop alles kaufen alles kaufen, im Pawn Shop nur die Color Bomb und die Spellbox (gleich öffnen).

Im Laufe des Spiels benötigt Earnie so viele Gegenstände, daß er unmöglich immer alle dabeihaben kann. Ich schlage vor, die nicht benötigten in der Hotellobby abzulegen und gebe immer an, welche mitgenommen werden müssen. Also in die Lobby zurück, alles bis auf das Spellbook und die Schaufel ablegen, ins Seafood Restaurant (Tourist Trap) gehen, hinsetzen, Bisque bestellen und essen. Alles nehmen und nach Norden gehen. Earnie wird nun zum ersten Mal festgenommen, aber daran gewöhnt man sich bald und es gibt jedes Mal einen Weg aus dem Gefängnis; diesmal durch einfaches Graben (Dig).

Zurück im Hotel geht es in die 9. Etage, wo sich schon eine erhebliche Schlange gebildet hat und wir eine alte Bekannte aus Spellcasting 101 und 201 wiedersehen. Nach einigem Warten kaufen wir ein Ticket, das uns angeboten wird. Nach weiterem Warten ist unsere Nummer dran und es geht ins Zimmer. Dort wird zuerst der Koffer und dann die darin befindliche Spellbox geöffnet. Alles andere in diesem Raum bleibt einem selbst überlassen.

Als nächstes ist das Lighthouse an der Reihe, wo sich im ersten Stock eine Gilde befindet. Dort bekommt man eine Glühbirne (Bulb) und eine Abhandlung (Treatise). Im Fort liegt etwas Moos (Moss) in der Kanone.

Das war's dann für den Samstag. Zurück in die Lobby, alles ablegen und schlafen.

## Sunday:

Heute steht der erste Wettbewerb an: Wer feiert die beste Party? Da das erst am Abend stattfindet, bleibt uns noch eini-

ge Zeit für verschiedene Vorbereitungen.

Wir brauchen Spellbook, Handschuhe und die Color Bomb.

Außerdem sollte die Abhandlung gelesen werden, wenn das nicht schon geschehen ist, sie braucht aber nicht mitgenommen zu werden. Um ca. 9.00 a.m. gibt es Schlamm-Catchen in der Sandbar. Sobald Roxanne auftaucht, bekommt sie die Handschuhe.

Nachdem sie gewonnen hat und wieder verschwunden ist,

gehen wir zum End of Road, wo der Hund gestern die Keule bekommen hat. Der Hund und die Keule sind weg, dafür ist ein Loch im Zaun, durch das wir nach Westen gelangen.

Die Spellbox nehmen und öffnen, weiter nach Westen bis zum Maze Game und bei Level hard spielen. Eine mögliche Lösung ist: BGKW YNBP YRKW GNB (ohne Leerzeichen eingeben).

Wieder raus aus dem Maze, alles nehmen und nach Süden. Dort ist es viel zu trist, also mit der Color Bomb etwas Farbe hineinbringen. Wer will, kann jetzt unten ins Lab gehen und machen, was er will (benötigt wird das Lab aber erst später).

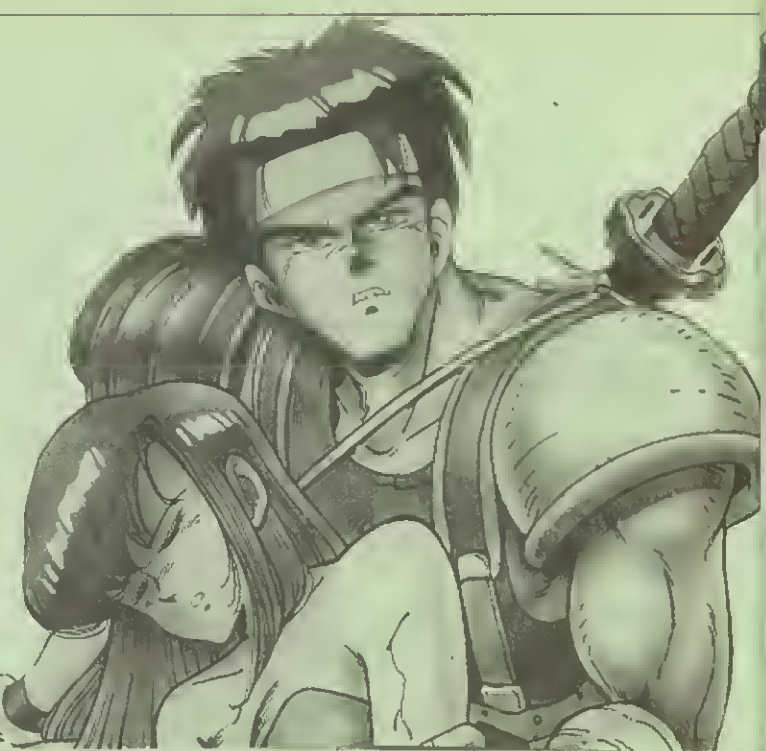
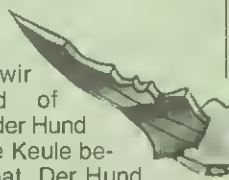
Auf dem Rückweg in der Windswept Road anhalten, SPUNJ ROOT und das Seepferdchen nehmen. Den Grocery Shop ebenfalls leerkaufen, alles in die Lobby legen außer Spellbook, Wood und Studfinder.

Um ca. 7.00 p.m. erscheinen ein paar heiße Bräute (Bimbos), genau richtig für unsere Party, die in Zimmer 3313 stattfindet, wohin wir jetzt gehen. Sobald die magischen Pilze (Plate of Magic Mushrooms) gereicht werden, greifen wir sie uns (Grab Plate). Auf dieser Party tauchen zuerst die Bimbos und dann die Judges auf. Sobald die Bewertung abgeschlossen ist, können wir uns in der Lobby schlafen legen.

## Monday:

Heute geht es ans Sandburgenbauen. Wir brauchen: Spellbook, Conch Shell, Moss, Bulb, Key, Bolt und Shovel.

Das Sandburgenbauen findet am Blather Beach statt, wo wir die Schaufel an Sis weitergeben. PEAWEE Sid bringt ihm seine kindlichen Ideen



zurück. Als nächstes besorgen wir uns alles aus dem Surf Shop. Die Pill und die Falsies bringen wir in die Lobby, bevor wir wieder zum Wettbewerb gehen und die Bewertung abwarten. Wenn alle weg sind, bleibt ein Right-Handed Rat-ched zurück, das wir nehmen und zur Brücke bringen. Dort wird es mit dem UPPSSY-Spell schnell in ein Left-Handed Rat-ched verwandelt, das wir zusammen mit dem Bolt dem Mann geben. Über die reparierte Brücke gehen und das Tuft nehmen. RATANT RATANT, wodurch der RATANT-Spell schnell zum RATTAN-Spell wird. RATTAN Conch. Das Seepferdchen nehmen und das Spellbook mit dem Moss ins Nest legen (RATTAN=>RATANT). Das Spellbook wieder nehmen und zur Bank nehmen.

Den Banker muß man erstmal aufwecken, bevor man ihm den Schlüssel geben kann. Die Schachtel, die er bringt, aufsperrn, öffnen und die beiden Spellboxes aufmachen. Im Prospector Shop gleich nebenan wird die Glühbirne repariert und wir kaufen eine Fackel (Torch).

Jetzt zum Lighthouse und dort auf die Frage, ob man die Aufgabe gelöst hat, mit "Ja" antworten. Dort gibt es auch gleich die nächste Aufgabe, für die wir aber alles ablegen müssen (am besten im Erdgeschloß), dann nach Westen, die Spellbox öffnen (keine Angst, der Spell wird nur einmal benötigt).

In den Ozean springen. An der Wreckside die Auster (Oyster), am Sunken Ship das Medaillon und in der City View den Case of Lotion nehmen.

In Mer City trifft man eine Meerjungfrau, die natürlich begrüßt wird, worauf sie uns in ihre Höhle mitnimmt. Dort finden wir eine Schriftrolle (Scroll) und gehen dann wieder.

Im Museum nehmen wir das Ei und lesen die Inschrift auf der Platte (Plaque).

Im Harbor Bottom finden wir eine Falle (evtl. warten), die wir öffnen, um alles hineinzulegen. Am Sea Bottom die Beeren essen, wodurch wir wieder menschlich werden und am Kai (Wharf) landen. Unsere Sachen werden auch bald aus dem Wasser gefischt. Alles nehmen und das Medaillon anlegen.

Im Hardware Store die Auster öffnen und die Perle dem Mann geben:

Mit dem Perlenstaub ins Lighthouse, wiederum "Yes" angeben. Beim Runtergehen fällt man über ein Halsband (Collar), dieses und andere Sachen nehmen, zurück in die Lobby gehen, alles ablegen.

In dem Ei befindet sich ein weiteres Seepferdchen.

## Tuesday:

Heute stehen der Wettbewerb im Turmspringen und im Drinks mixen (und trinken) auf dem Programm.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Tuft, Roc Call, Strawberries und Absorption Pill.

Am Pool warten, bis es losgeht. Vince bekommt den Tuft und wenn Ralph gesprungen ist BLOW CALL. Danach müßte der Pool zerstört sein, der Contest ist gewonnen und Earnie wird verhaftet.

UPPSSY Cell, in die Sand Bar, dort RATANT SPUNJ=>SPURJ und warten, bis der Wettbewerb losgeht. Mit dem



SURJ-Spell wird die Erdbeere vergrößert, mit FOY Strawberry wird ein Daiquiri daraus.

Damit ist der Mix-Wettbewerb gewonnen und der Trink-Wettbewerb beginnt.

Wenn der Judge zum Trinken auffordert, wird die Pill genommen und der Daiquiri ist sofort weg. Wenn man das T-Shirt hat, ist der Tag erledigt – man übernachtet wieder in der Lobby.

#### Wednesday:

Heute stehen Miss Wet-T-Shirt und der Stierkampf an.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Bottle, Plate, Slimfish, Falsies, Torch und T-Shirt.

Nachsehen, ob die Falsies noch trocken (dehydrated) sind, wenn nicht UPPSSY Falsies.

Zum Beach by the bandstand gehen, RATANT BIP (BIP=>BIM) und warten.

Wenn Mona und Roxanne auftauchen, bekommt Mona die Falsies, und Roxanne das T-Shirt. Der UPPSSY-Spell verbessert dann Roxannes Chancen als Miss Wet-T-Shirt.

Wenn der Wettbewerb vorbei ist, bleibt ein Krug (Jug) liegen, den man nimmt und zum Mouth of Mine geht, wo der Goldsack liegt.

Nach Osten in die Mine, zweimal nach Nordosten, den Krug mit Wasser füllen, nach Südosten und Süden geht's wieder raus.

Der Stierkampf beginnt ca. 5.00 p.m., dann spätestens dort sein und die Flasche öffnen.

Earnie muß dann leider in die Arena.

Wenn er drin ist, BIM BULL und den Inhalt der Flasche in den Trog (Trough) geben.

Ein paarmal mit dem Tuch wedeln und auch dieser Wettbewerb ist gewonnen.

Die nächste Station ist mal wieder die Zelle. Diesmal hilft die Ratte, die man mit den Magic Mushrooms füttert.

Abends trifft man sich im Club Club.

Kurz nach 9 beginnt eine Schlägerei, in die wir mit KIT-CHEMY PIPE, RATANT KIT-CHEMY (KITCHEMY=>BOT-CHEMY) und BOTCHEMY PEEL eingreifen.

Kurz darauf erscheint Lola (ja, die Lola), die wir natürlich grüßen.

Dann geht es zum zweiten Mal heute in den Knast. Diesmal hilft der Slimfish (essen) und damit ist der Mittwoch erledigt.

#### Thursday:

Heute gibt es Surfen und den Bräunungswettbewerb.

Wir brauchen: Spellbook, Jug (mit Wasser), Case of Lotions, Collar und Bread.

Wie wir schon sehr früh am Morgen erfahren, müssen wir Fred aufwecken, der in Zimmer 2925 schlummert. Er wird recht unsanft mit kaltem Wasser aus seinen Träumen geholt. Den Krug können wir danach in der Lobby lassen.

Wenn wir zum Surfwettbewerb, der an der Snack Bar stattfindet, gehen, müssen wir unbedingt das Medaillon tragen.

Nachdem Fred fertig ist, surfen wir (Surf).

Damit ist das Surfen beendet und wir müssen uns um den Bräunungswettbewerb kümmern. Die Lösung dafür gibt's im Lab (siehe Sunday).

Also auf ins Lab und alle Tubes aus dem Case in das Faß (Vat) werfen und wieder herausnehmen.

Am Blather Beach treffen wir die anderen wieder und geben Fred alle Tubes. Dann werden die Tubes verteilt. Mit der übrig gebliebenen bräunt man sich selbst.

Wenn auch dieser Wettbewerb bewertet und natürlich gewonnen ist, leert sich der Strand und zurück bleibt etwas Erdnußbutter.

Damit geht es zu Cliff Bottom; die Qualle sucht das Weiße und in der Kiste sitzt ein Seehund, dem das Halsband verpaßt wird und den man zum Lighthouse bringt.

Zum dritten Mal "Yes" antworten und auch dieser Tag ist abgehakt.

#### Friday:

Letzter Tag. Es finden das Volleyballmatch und das Mystery Event statt.

Außer dem Spellbook benötigen wir nur das Rust Spray.

Um 9.35 a.m., wenn die Glys gerade beginnen wollen, lassen wir die Luft aus dem Ball (HISINFISA BALL).

Dann sind unsere Spieler dran, also blasen wir den Ball wieder auf (HUFINPUFA BALL). Das geht abwechselnd so lange weiter, bis wir gewonnen haben.

Nächster Treffpunkt ist die Arena um ca. 12.30 p.m., wo man eine Pfeife bekommt. Gut Pfiff!

**2 x in München**  
**1 x in Nürnberg**

**GAMES**  
**WORLD**

## Computerspiele für:

Amiga      Sega Mega Drive      SUPER NES  
Atari ST      Lynx      IBM      Gameboy  
C 64      CDTV      Game-Gear      CD-Rom

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.  
8000 München 2  
Tel. (089) 557665  
Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,  
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Landsberger Straße 135  
8000 München 2  
Tel. (089) 5022463  
Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2  
8500 Nürnberg  
Tel. (0911) 203028  
Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

**Computershop und Gamesworld**

Wenn man aufgefordert wird, abwechselnd pfeifen und warten, bis die Leute wieder verschwinden.

Das Mystery Event beginnt um 2.00 p.m. am Beachedwhale Bvd.

Kurz darauf verläßt ein Wachmann das Aquarium und verliert einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Tür im Aquarium, so daß wir nach Osten und nach unten gehen können.

Die gefundene Spellbox wird geöffnet, und dann wird das Fundament mit dem UPPSSY-Spell erschüttert.

Zurück zum Boulevard, warten, bis das Aquarium einstürzt und den kleinen Tintenfisch nehmen.

Nach der Wertung wartet wieder das Gefängnis und diesmal rücken wir den Gitterstäben mit Rost zu Leibe. Sprühen, warten und raus.

In die Lobby gehen. Für den Schluß brauchen wir: Spellbook, alle Seepferdchen, Scroll, Torch und Whistle.

RATANT GESSIBUB (GESSIBUB=>DESSIBUB).

Zum Mouth of Mine gehen.  
E-NE-NE-E:

Den Baby Squid gibt man dem Giant Squid.

E:  
Box öffnen.

E-E-N-E-E-E-S-E-E:  
Sweet Seahorse ins Bad legen.

N-N-N-W-S-W:  
Fuzzy Seahorse ins Nest im Baum legen.

W-N-N-W:  
Pfeifen, an der Pyramide hochklettern und das Soggy Seahorse in die Terrine (Tureen) legen.

W-W-W-S-S-S:  
Das letzte Seepferdchen in den Topf (Pot) legen.

E-N-E-E:  
Auf den Thron setzen.

KEEDOKEEYO BULL,  
zweimal warten, DESSIBUB BULB, alles nehmen und nach Süden gehen.

Jetzt sollte die Gratulation zum Perfect Score erscheinen. Viel Spaß noch beim Nachspielen!

## MC Donaldsland (Amiga)

Ebenfalls von Chris Koch aus Langenhagen kommt der Cheat für *MC Donaldsland*. Seid Ihr im Screen, in dem Ihr die Anzahl der Spieler einstellen könnt, tippt Ihr einfach "KID" ein. Der kleine Bursche fängt an zu hüpfen. Gehen Euch im Spiel alle Leben flöten, werden sie automatisch wieder auf 99 aufgefrischt. Drückt Ihr "Return", bekommt Ihr eine Card.

## Assasin

Der Level-Cheat zu Team 17 neuem Spiel stammt ebenfalls von Chris Koch. Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!) nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHERE-

## Humans (Amiga)

Von Fritz Sochor aus Stallwang stammen die Level-Codes zu *Mirage Lemmings-Clone The Humans*.

MATE" (ohne Leerzeichen) eintippen. Der Screen sollte nun flackern. Mit "P" das Spiel fortsetzen. Ihr habt nun unbegrenzte Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.

1-6 = Levelwahl  
S = Extrazeit  
E = Teleporter zum Endgegner  
W = frischt alle Waffen auf.

## Beast 3 (Amiga)

Robert Vrenegor aus Paderborn kennt den Cheat, der Euch unsterblich macht. Während des Vorspanns "DADDY DRAW THIS FOR ME + "Return" eintippen (amerik. Tastatur und Leerzeichen beachten). Auf dem Bildschirm erscheint ein Smiley-Gesicht und Ihr habt unbegrenzte Energie, die Ihr mit den linken und rechten "Cursor"-Tasten an- und ausschalten könnt.

## Indiana Jones 4

Patrick Mühl aus Gravenbruch geht elegant allen Prüfungen aus dem Weg.

Sollte Indy im Spiel auf Nazis oder Wüstenpatrouillen treffen, drückt man während des Kampfes einfach mal auf die "0" im Ziffernblock und unsere Gegner küssen uns die Füße. Besonders praktisch im Atlantis-Labyrinth.

## Klik-Clak (Amiga)

Alle Level-Codes für das italienische Denkspiel gefällig? Sandro Barolo aus Frankfurt hat sie für uns aufgeschrieben.

### LEVELCODES:

LEVEL 1: DARWIN	LEVEL 20: SMART
LEVEL 2: ANDIE PANDY	LEVEL 21: VILLA \$BORC2
LEVEL 3: GET A LIVE	LEVEL 22: EARLY MORNING
LEVEL 4: CARLOS	LEVEL 23: BCRC4LEEDS1
LEVEL 5: HOWIE	LEVEL 24: EASY LIFE
LEVEL 6: MOOBLE	LEVEL 25: JIMS TIES
LEVEL 7: CSL	LEVEL 26: PARKVIEW
LEVEL 8: THE HUMBLE ONE	LEVEL 27: NICENEASY
LEVEL 9: PIXIE	LEVEL 28: GREEN CARD
LEVEL 10: MILESTONE	LEVEL 29: COOKIE
LEVEL 11: WAR WAR WAR	LEVEL 30: MALCY MALC
LEVEL 12: JMCKINNON	LEVEL 31: RAVING BURK
LEVEL 13: UNLUCKY	LEVEL 32: YOU GOT IT
LEVEL 14: BLUE MCNKEY	LEVEL 33: SGNIMMEL
LEVEL 15: RED DWARF	LEVEL 34: MINISTRY
LEVEL 16: BAD TASTE	LEVEL 35: MAD FREDDY
LEVEL 17: THE KITCHEN	LEVEL 36: BIZARRE
LEVEL 18: CJ	LEVEL 37: FREE SCOTLAND
LEVEL 19: SCRT IT CUT	LEVEL 38: APPLE JUICE

Level	Code
2	3518
3	6382
4	8427
5	2385
6	5924
7	1267
8	7208
9	6532
10	5012
11	6511
12	8502



# Die PC-Profis

## Legen Sie Wert auf ...

- ☒ qualifizierte Beratung?
- ☒ rasche Lieferung?
- ☒ fachgerechten Versand?
- ☒ günstige Preise?

... dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

## Nice Price

1869 - Handelssimulation	84.90
A-Train	97.90
Aces of the Pacific	79.90
• Alone in the Dark	91.90
• Amazon	79.90
A.T.A.C.	74.90
Battle Isle	84.90
Bundesliga Manager Pro	59.90
Civilization	95.90
Crisis in the Kremlin	91.90
Curse of Enchantia	84.90
Das Schwarze Auge	84.90
Der Palirzier	69.90
Dynablasters	69.90
• F15 Strike Eagle III	98.90
First Samurai	64.90
Hexuma	84.90
History Line 1914-1918	89.90
Indiana Jones 4, dt.	69.90
• King's Quest 6	64.90
Laura Bow 2 - Amon Ra	79.90
Legend of Kyandia	79.90
Links 386 Pro	89.90
Lure of the Temptress	69.90
Mega Lo Mania	79.90
Might & Magic IV	69.90
Powermonger	79.90
• Prophecy of the Shadow	78.90
Quest for Glory 3	79.90
Rempart	69.90
Rex Nebular	74.90
Rise of the Dragon	74.90
• Sherlock Holmes	69.90
Siege	64.90
Slm Ant	97.90
Spellcasting 301: Spring Break	64.90
Star Control 2	79.90
Summer Challenge	63.90
• Task Force 1942	94.90
The Summoning	74.90
Theatre of War	74.90
Ultima Underworld	64.90
Ultima VII: The Black Gate	74.90
Wing Commander II	89.90
Wing Commander II - SQ 2	39.90
Wizardry 7	69.90

## In Kürze lieferbar

Burning Steel, Comanche, Darkmere, Goblins 2, Harrier Jump Jet, Inca, Legend of Vektor, Lemmings 2, Ultrabots, Spellcraft, Strike Commander, The Legacy, Tornado, Waxworks, X-Wing. Rufen Sie an, wir helfen Sie gerne auf dem Laufenden! (\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

Telefon 069 / 646 885 18  
Telefax 069 / 646 886 18

Arutex Computer GmbH  
Anton-Burger-Weg 147a, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9.00 DM, Vorauskasse 6.00 DM. Auslandsbestellungen nur Vorauskasse 15.00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

# WICHTIG · WICHTIG · WICHTIG

Diese Anzeige ausschneiden,  
einstecken, weiterzeigen!

## JETZT NEU IN ESSEN

## GAMESTORE

Computer- & Videospiele  
Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

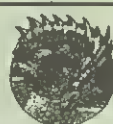
MEGA DRIVE  
GAME BOY

ATARI ST  
SUPER NINTENDO

IBM PC  
AMIGA

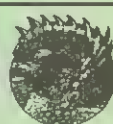
Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an:

**Tel.: 0201/77 72 25**



## probleme beim lösen eines rollenspiels?

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:



Abandoned Places  
Alone in the Dark  
Amazon  
Amberstar  
Buck Rogers 1 & 2  
Cruise for a Corpse  
Curse of Enchantia  
Darkseed  
Das schwarze Auge  
Death Knights of Krynn  
Dungeon Master  
Eco Quest  
Elvira 1 & 2  
Eternum  
Eye of the Bolder 1 & 2  
Fate - Gates of Dawn  
Heimdall  
Hexuma  
Hook  
Indiana Jones 3 & 4  
Ishtar

Immortal, the  
Kathedrale, die  
Kings Quest 5 & 6  
Laura Bow 2  
Legend  
Legend of Kyandia  
Lords of Doom  
Lure of the Temptress  
Might & Magic 3 & 4  
Monkey Island 1 & 2  
Obitus  
Pirates  
Planet 9 from outer Space  
Pool of Darkness  
Police Quest 3  
Prophecy of the Shadow  
Quest for Glory 3  
Rex Nebular  
Robin Hood Adventure  
Sherlock Holmes  
Shining in the Darkness (MD)

Space Quest 4  
Spirit of Adventure  
Star Trek Adventure  
Summoning, the  
Tales of the Frontier  
Ultima 6 & 7  
Ultima Underworld  
Warriors eternal Sun (MD)  
Waxwork  
Weber  
Wizardry 6 & 7

Bestellungen von 14-20 Uhr,  
sonst Anrufbeantworter!

Preise für eine Lösung 25 DM plus Nachnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzw. 4 DM bei Vorkasse (Ausland 5 DM). Bei Bestellungen ab 75 DM entfallen die Portokosten, Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

**Magic Line**

c/o Markus Müller  
Gerhardstrasse 2  
1000 Berlin 21

**Tel.: 030/391 84 95**

# ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

	AMIGA	P C		AMIGA	P C
Aces Mission WW2 1946	44.-	44.-	Lotus Turbo 3, DA	51.-	77.-
Air Warrior, DA	73.-	87.-	Magic Pockets	45.-	66.-
Amberstar, DV	78.-	87.-	Might & Magic 4, DV	87.-	87.-
Aquatics Games, DA	56.-	56.-	Nigel Mansell GP, DA	59.-	63.-
Archer MacLeans Pool	51.-	51.-	Oxyd, DV	59.-	59.-
B.A.T. 2, DV	82.-	87.-	Pinball Fantasies, DA	59.-	59.-
BC Kid, DA	51.-	51.-	Push Over, DA	59.-	70.-
Comanche, DA	51.-	94.-	Quest for Glory 3, DV	71.-	71.-
Combat Classics, DA	59.-	66.-	Red Baron Mission Disk	51.-	51.-
Dark Seed 1.5, DV	67.-	73.-	Red Zone	50.-	50.-
Das Schwarze Auge, DV	77.-	86.-	Rex Nebula, DA	87.-	87.-
Dynablasters, DA	70.-	73.-	Road Rash, DA	56.-	56.-
Dynatech, DV	56.-	70.-	Sensible Soccer 92/93, DA	51.-	51.-
F15 Strike Eagle 3	92.-	92.-	Star Trek, DV	70.-	70.-
Falcon Mission Disk	59.-	59.-	Summer Challenge, DA	66.-	66.-
Fantastic Worlds, DA	82.-	87.-	Task Force, DA	92.-	92.-
Formula One GP, DA	80.-	92.-	Tomato Game, DA	65.-	65.-
Gunship 2000, DA	80.-	97.-	Wing Commander 1/2, DV	87.-	76.-
Gunship 2000 Scenario	59.-	59.-	WWF 2, DA	51.-	59.-
Harrier Jump Jet, DA	61.-	92.-	X Wings, engl.	87.-	87.-
History Line, DV	84.-	84.-	Zyconix, DA	37.-	51.-
Indiana Jones 4, DV	87.-	94.-	Mouse 400dpi	59.-	59.-
Jimmy White Snooker, DA	72.-	66.-	X-Copy Tools	75.-	75.-
KGB, DV	63.-	63.-	Turboprint Prof. 2.0	149.-	149.-
Kings Quest 6, DV	84.-	84.-	512 Kb für A500	65.-	65.-
Legend of Kyandia, DV	66.-	66.-	Sound Galaxy NX	299.-	299.-
Links	70.-	80.-	Soundblaster 2.0 dt.	185.-	185.-
Links 386 PRO	87.-	87.-	Soundblaster Pro Standard	359.-	359.-

\* bei Drucklegung des Magazins  
noch nicht lieferbar

## Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot:  
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen  
Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

**ESSER-SOFT KÖLN**  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00;  
UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

## Sensible Soccer

Daniel Reißer und Rainer Dohm aus Nürnberg sind die Meister der Bananenflanke.

### Anstoßvarianten:

- Man paßt von Spieler A, der den Anstoß ausführt, zu seinem Nachbarn B und der gibt weiter auf den am Flügel stehenden Spieler C. Von dort aus gibt man einen geraden, diagonalen Paß in Richtung gegnerisches Tor, wo schon Spieler A oder B (oder beide) warten. Der Stürmer hat nun freie Bahn auf das Tor.
- Spieler A paßt zu Spieler B, der auf dem linken Flügel steht. Dieser bewegt sich diagonal in Richtung Seitenauslinie und paßt diagonal in die Mitte. Spieler A ist mitgelaufen und nimmt dort den Ball an. Nun hat er wie bei der vorherigen Variante freie Bahn.

### Eckballvarianten:

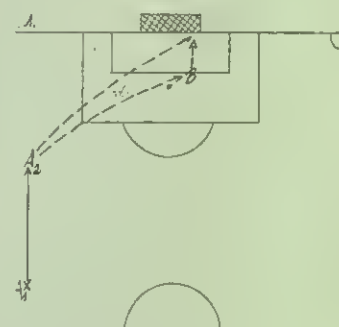
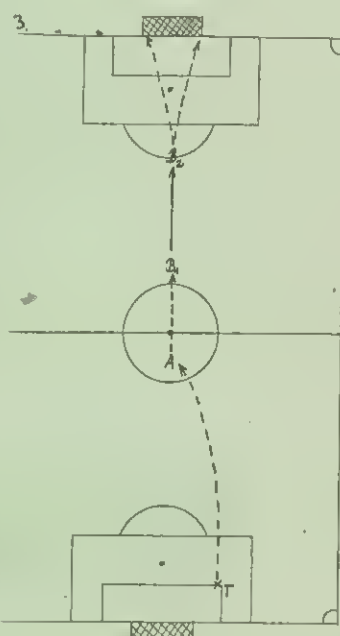
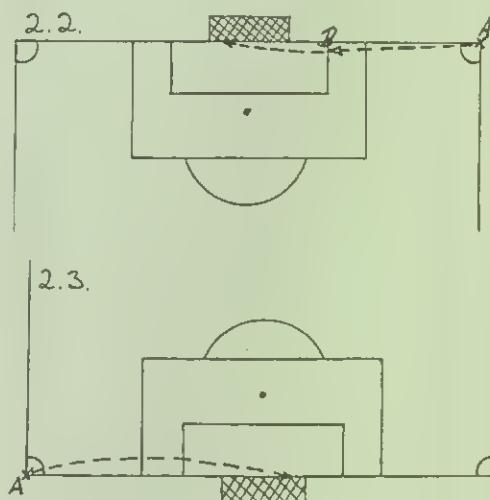
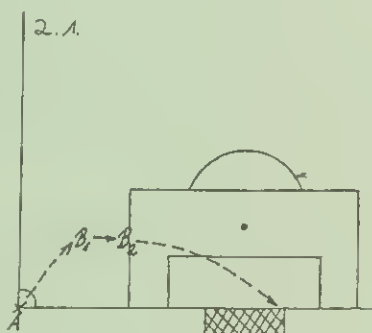
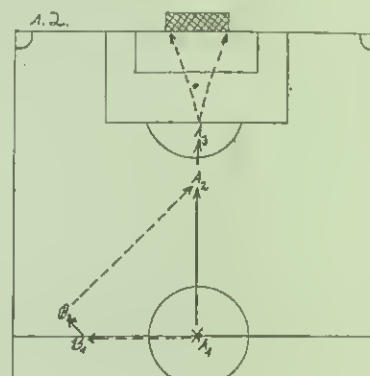
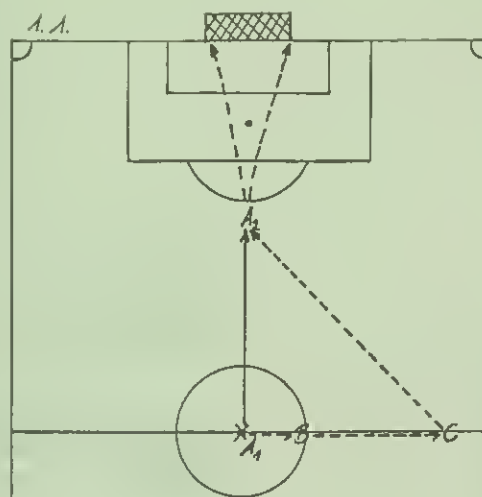
- Spieler A paßt auf den herangekommenen Spieler B. Dieser rennt ein kurzes Stück parallel der Torauslinie in Richtung Strafraum und schießt stark angeschnitten auf das Tor.
- Spieler A paßt parallel der Torauslinie zu dem im Strafraum stehenden Stürmer B, der dann angeschnitten den Ball in das Tor zirkelt.
- Für die Spezialisten mit viel Fingerspitzengefühl und gutem Timing bietet sich die "Hole in One" Eckballvariante an. Man kann sie aber nur nach unten erfolgreich durchführen (nach oben kann man bestenfalls einen Pfostentreffer erreichen, der dann mit ein bißchen Glück vom Gegner ins Tor befördert wird). Man flankt den Ball angeschnitten direkt ins Tor (viel, viel üben!).

### Abstoßvariante:

- Der Torwart schießt stark und angeschnitten in den Anstoßkreis. A läuft zum Ball, dribbelt kurz zum gegnerischen Tor und paßt zu Spieler B. B rennt zwischen den beiden gegnerischen Abwehrspielern durch und kann so ungehindert auf das Tor schießen.

### Einwurfvarianten:

- Spieler A wirft zu B. Dieser paßt zu C. C spielt in der Mitte zu D, welcher von der anderen Seite angelaufen kommt, den Ball annimmt, kurz zum Tor dribbelt und abzieht.
- A wirft zu B. Der schießt stark und hoch (möglichst angeschnitten) zum Tor. Auch



© COPYRIGHT  
DANIEL REISSER  
RAINER DOHM



hier muß das richtige Feeling entwickelt werden.

#### Abwehrvariante:

– A wird von einem oder mehreren Gegnern in der eigenen Abwehr bedrängt. Er paßt zurück zu Mitspieler B, die Gegner folgen dem Ball in Richtung Spieler B. B schießt angeschnitten an den Gegnern vorbei. Dort steht der Spieler A, der sich mittlerweile freigelassen hat. Er nimmt den Ball an und kann nun in die Offensive gehen.

#### Angriffsvarianten:

– Spieler A bewegt sich parallel zur Seitenauslinie in Richtung gegnerisches Tor. Kurz bevor er den Strafraum erreicht, schießt bzw. flankt er hoch und stark auf das Tor. Dort kann der Ball entweder direkt in das Tor fliegen oder er wird von einem Stürmer B angenommen

und ins Tor geschossen oder geköpft (siehe Zeichnungen).  
– A bewegt sich auf das gegnerische Tor zu. Bevor er von einem Gegner angegriffen wird, paßt er auf den Flügel zu Mitspieler B. B vollendet nun den Doppelpaß, indem er diagonal zu A paßt, der dann den Torschuß ansetzen kann.

#### Allgemeines:

– Sollte man durch glückliche Umstände zu einem Elfmeter kommen, rät es sich immer erst ein wenig zu warten, bevor man schießt.  
– Hat man das Hinspiel in einem Pokal verloren, sollte man für das Rückspiel eine längere Spielzeit wählen.  
– Ist man im Hinspiel so gut gewesen, daß man 6:0 oder höher gewonnen hat, kann man im Rückspiel getrost die Esc-Taste betätigen, da man schon in der nächsten Runde

steht (oder ist Eure Mannschaft so blöd und verliert noch 7:0 ?!).

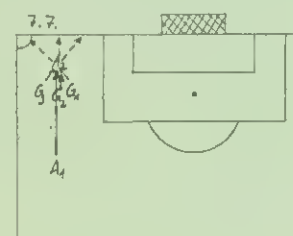
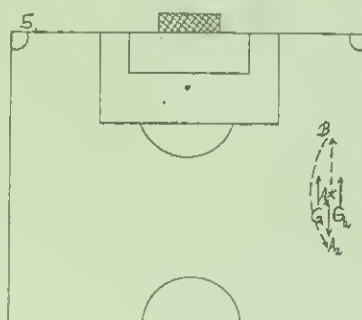
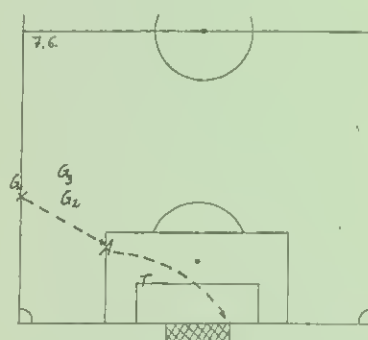
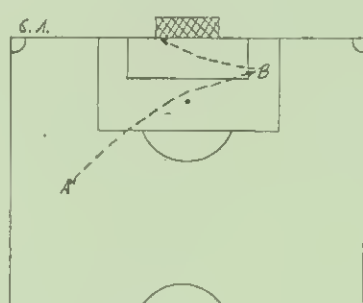
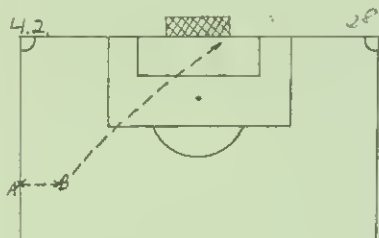
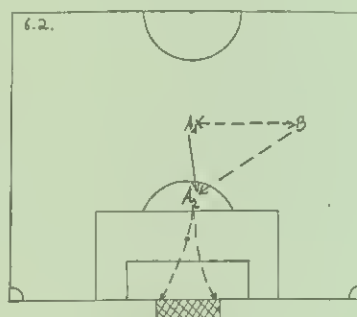
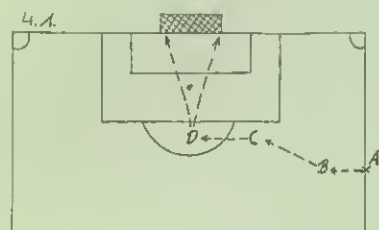
– Es ist in jedem Falle die 5-3-2-Taktik allen anderen vorzuziehen, da die eigenen Spieler für die Varianten stets gut platziert sind. Bei einem gegnerischen Anstoß kann man leicht dem Gegner den Ball abnehmen. Dann verfährt man nach einer der Angriffsvarianten weiter.

– Um einen Fehler, der oft vom Computer begangen wird, auszunutzen, muß man wie in Zeichnung 7.6 verfahren. Der Gegner versucht in der eigenen Abwehr, bei einem Einwurf zum Torhüter zurückzuwerfen, aber unser Spieler A steht zwischen ihnen. Er kann nun den Ball leicht annehmen, sich umdrehen und angeschnitten am Torhüter vorbei in das Tor schießen.

– Es ist möglich, gezielt einen Eckball herauszuschinden. Spieler A bewegt sich auf dem Flügel in Richtung gegnerische Torauslinie. Er wird von einem oder mehreren Gegnern von hinten angegriffen. Nun muß er das Tempo verlangsamen, so daß der oder die Gegner in ihn hereinrutschen und den Ball zu einer Ecke klären.

– Zur Abwehr ist es ratsam, gegen die Laufrichtung des Gegners zu grätschen. Dadurch wird der Ball meist nach vorne gespielt und es bietet sich eine gute Konterchance.

**Sensible  
SOCCER**



2/93 PAV



# NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20 000 Meilen unter dem Meer	L	Curse Of The Aztec Bonds	L	P	Fish	L	King's Quest 5	L	P	Heavy Seal	L	P	Renegade Legion Interceptor	L	P	Starship 1	L	P
888 Attack Submarine	A	Dem Busters The	A	P	Flugsimulator 3	A	King's Quest 6	A	P	Newcomer	A	P	Starship 2	A	P	Starship 3	A	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 4	L	Kingdoms Of England	L	P	New Zealand Story The	L	P	Starship 4	L	P	Starship 5	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 5	L	Kingdoms Of England	L	P	Occur	L	P	Starship 6	L	P	Starship 7	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 6	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 8	L	P	Starship 9	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 7	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 10	L	P	Starship 11	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 8	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 12	L	P	Starship 13	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 9	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 14	L	P	Starship 15	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 10	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 16	L	P	Starship 17	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 11	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 18	L	P	Starship 19	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 12	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 20	L	P	Starship 21	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 13	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 22	L	P	Starship 23	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 14	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 24	L	P	Starship 25	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 15	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 26	L	P	Starship 27	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 16	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 28	L	P	Starship 29	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 17	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 30	L	P	Starship 31	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 18	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 32	L	P	Starship 33	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 19	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 34	L	P	Starship 35	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 20	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 36	L	P	Starship 37	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 21	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 38	L	P	Starship 39	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 22	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 40	L	P	Starship 41	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 23	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 42	L	P	Starship 43	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 24	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 44	L	P	Starship 45	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 25	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 46	L	P	Starship 47	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 26	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 48	L	P	Starship 49	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 27	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 50	L	P	Starship 51	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 28	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 52	L	P	Starship 53	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 29	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 54	L	P	Starship 55	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 30	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 56	L	P	Starship 57	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 31	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 58	L	P	Starship 59	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 32	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 60	L	P	Starship 61	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 33	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 62	L	P	Starship 63	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 34	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 64	L	P	Starship 65	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 35	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 66	L	P	Starship 67	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 36	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 68	L	P	Starship 69	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 37	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 70	L	P	Starship 71	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 38	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 72	L	P	Starship 73	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 39	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 74	L	P	Starship 75	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 40	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 76	L	P	Starship 77	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 41	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 78	L	P	Starship 79	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 42	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 80	L	P	Starship 81	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 43	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 82	L	P	Starship 83	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 44	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 84	L	P	Starship 85	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 45	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 86	L	P	Starship 87	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 46	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 88	L	P	Starship 89	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 47	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 90	L	P	Starship 91	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 48	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 92	L	P	Starship 93	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 49	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 94	L	P	Starship 95	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 50	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 96	L	P	Starship 97	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 51	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 98	L	P	Starship 99	L	P
Abenteuer Places	L	Dem Busters The	L	P	Flugsimulator 52	L	Kingdoms Of England	L	P	Openness Hestegarden	L	P	Starship 100	L	P	Starship 101	L	P

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

**INDIANA JONES 4**  
IBM-PC dV 89,95  
IBM-PC dA 79,95

**Monkey Island 2**  
IBM-PC dV 89,95  
AMIGA dV 79,95

**Wing Commander 1 Deluxe Edition**  
incl. Secret Missions 1 und 2  
IBM-PC dA 104,95

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

**die weiteren Plätze**

4. Wing Commander 2 dV	AMIGA	64	SI	IBM-PC	94,95
5. King's Quest 6 dV (Megapack)					99,95
6. Ultima 7 dV					99,95
7. Noxus dV	89,95				89,95
8. Patriozer der dV	79,95				89,95
9. Schwarze Auge Das dV	84,95				89,95
10. Civilization dV	84,95				99,95

**das deutsche SUPER NINTENDO**

**ES IST DA!**

**Ein heißer Tip!**

Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschussschwierigkeiten haben sollte.

**SIERRA MEGAPACKS**

Neue Programme liefern wir incl. (Übers. und dt. Anl. (je 7. Jg. dV)

Programm	Amiga	IBM-PC
Cosmic Dr. Beam dV	89,95	94,95
Conquests Of The Longbow dV	89,95	94,95
Conquests Of The Longbow dV	89,95	94,95
Eco Quest dV	89,95	94,95
Heart Of China dV	94,95	94,95
King's Quest 4 dA	94,95	104,95
King's Quest 5 dV	94,95	109,95
King's Quest 6 dV	149,95	149,95
Leisure Suit Larry 1 dA	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 2 dA	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 3 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 4 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 5 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 6 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 7 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 8 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 9 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 10 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 11 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 12 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 13 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 14 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 15 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 16 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 17 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 18 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 19 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 20 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 21 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 22 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 23 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 24 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 25 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 26 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 27 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 28 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 29 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 30 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 31 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 32 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 33 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 34 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 35 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 36 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 37 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 38 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 39 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 40 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 41 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 42 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 43 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 44 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 45 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 46 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 47 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 48 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 49 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 50 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 51 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 52 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 53 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 54 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 55 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 56 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 57 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 58 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 59 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 60 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 61 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 62 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 63 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 64 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 65 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 66 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 67 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 68 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 69 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 70 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 71 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 72 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 73 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 74 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 75 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 76 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 77 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 78 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 79 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 80 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 81 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 82 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 83 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 84 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 85 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 86 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 87 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 88 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 89 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 90 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 91 dV	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 92 dV		

Fahrrad noch schnell die Luftpumpe. An dem Ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er Jason eine rote Mitglieds-karte überreicht.

Man gibt diese in der Bar dem Barkeeper und spricht dann die Piloten an.

Einer erklärt sich dann bereit, Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum im Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raus-hüpfen.

## Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegen-dem Flugzeug nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot "I'm waiting" sagt).

Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am Türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben dem linken Steuerrad.

Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

## Chapter 6:

Zuerst klagt man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirms steht. Jetzt betritt man das "Lokal". Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas Unerlaubtes macht (z.B. etwas klagt), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst einmal ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das "Lokal", betritt es dann aber sofort wieder.

Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden, haben aber ein nettes Trinkgeld dagelassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2. Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt.

Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Tresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Nummer.

Nachdem es dreimal getutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch.

Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: "1952, 3 sisters and 1 brother, Wild Women".

Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason lehnt die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stupst das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge bezogen hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

## Chapter 7:

Während uns Allen Feuer-schutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom Baum herunterhängende Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

## Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns später auch über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet.

Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab,

und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er jetzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord.

An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt.

Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen.

Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst den Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen, daß wir das kleine Kind heilen.

Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf. Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirrand. Die kommt auch in die Suppe.

Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister dazu. Jason nimmt sich jetzt den Schöpföffel aus dem Zelt, und gibt dem Jungen damit etwas von der Suppe.

## Chapter 9:

Jetzt geht's mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein.

Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte – und schon geht's weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben

(Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanzen erklimmen.

Oben angekommen, schwingt sie sich à la Tarzan auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

## Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchem sie auch sofort mit der Machete die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

## Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des Toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet.

Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt.

Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

## Chapter 12:

Unter dem Wasserfall schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin eine Geheimtür erscheint. Um sie zu öff-



nen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher.

Wenn diese die Bogen-schützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

### Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe.

Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich drauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie von der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Der Endsequenz steht nichts mehr im Weg.

## Das Schwarze Auge

Hier der zweite Teil von Ugo Orzinculos Mammutlösung zu Attic's Rollenspielknaller.



- R1 = Reisepunkt Phexcaer
- G1 = Gasthof 'Südhener Hafen'
- B1 = 'Taverne Boderschlänke'
- T1 = Perrine-Tempel



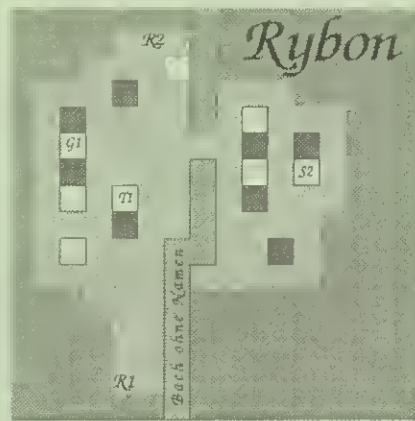
- R1 = Reisepunkt Oltarje
- R2 = Reisepunkt Ryhan
- R3 = Reisepunkt Varnheim
- 1 = Wachhaus
- 2 = 'Taverne 'Grünes Hausen'
- 3 = Bordell 'Songis'
- 4 = 'Taverne 'Haken-Hugo'
- 5 = Haus der Kapitäne
- 6 = Tüschner
- 7 = Tischler (Schiffbau)
- 8 = Gasthof 'Letzte Ruh'
- 9 = Bordell 'Liebesgeföhner'
- 10 = Lagerhaus
- 11 = 'Taverne 'Zum Holbein'
- 12 = Seilmacher
- 13 = Spielhaus
- 14 = Brotbackstube
- 15 = Wollwäcker
- 16 = Alter Mann
- 17 = Schmied
- 18 = Wache



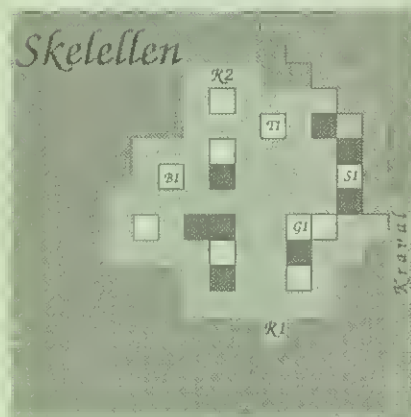
- R1 = Reisepunkt Nord
- R2 = Hafen: Thorwal, Holsinger, Mann, Nord, Skjal, Bryn, Rymshaven, Oltarje
- R3 = Reisepunkt Skjal
- G1 = Gasthof 'Prem Hof'
- G2 = Gasthof 'Bei Vensk'
- G3 = Gasthof 'Oltarjohm'
- G4 = Gasthof 'Zur Trute'
- T1 = Travia-Tempel
- T2 = Sausfür-Tempel
- T3 = Rymsh-Tempel
- R1 = Heiler 'Angja Ograsdatu'
- R2 = Heiler 'Dank Schädelbrecher'
- R3 = Heiler 'Thimmar Oris'
- 1 = Dungeon: Eine verlassene Mine
- S1 = Schmiede 'Der Starke Dorn'
- S2 = Schmiede 'Oltar Gundrison'
- W1 = Waffenladen 'Herm Juggasvabson'
- L1 = Kramladen 'Stork von Grollnize'
- L2 = Kramladen 'Beo Dornsson'
- L3 = Kramladen 'Swaufild Ragnarsdottir'
- KJ = Kramladen 'Der Lanbenige'



- R1 = Reisepunkt Vaham
- R2 = Reisepunkt Zerstörten
- R3 = Reisepunkt Grottenland
- R4 = Reisepunkt Skjelen
- G1 = Gasthof 'Prem Hof'
- G2 = Gasthof 'Phex Sichen Himm'
- G3 = Gasthof 'Rym Nidan'
- T1 = Perrine-Tempel
- T2 = Phex-Tempel (Wald)
- B1 = 'Taverne 'Wilde Rode'
- B2 = 'Taverne 'Lammeln und Wölfe'
- B3 = 'Taverne 'Schwapphahn'
- B4 = 'Taverne 'Am Großen Haus'
- B5 = 'Taverne 'Die Apochi'
- W1 = Waffenladen 'Wälder Vasan'
- W2 = Waffenladen 'Regen Koon'
- L1 = Kramladen 'Wälder Feden'
- L2 = Kramladen 'Messer-Hornmann'
- 1 = Tempel (Fülle Überfall)
- 2 = Spielhaus
- 3 = 'Fülle (zwei Punkte) 1)
- 4 = Alter Mann (Informationen)
- 5 = Bordell (Informationen)
- 6 = Stadthaus (Archiv)
- 7 = Fährhof (Phex)
- R1 = Heiler 'Mada Hatten' (Z2)
- S1 = Schmiede 'Stark Dornen'
- S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbold'



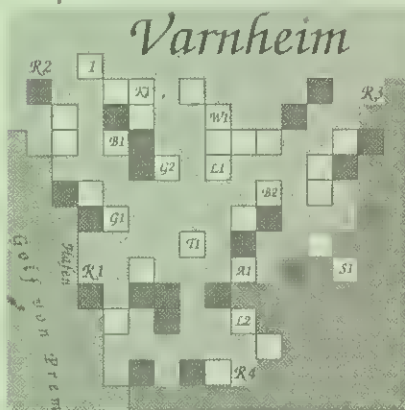
- R1 = Reisepunkt Daspota
- R2 = Reisepunkt Thess
- G1 = Gasthof 'Am Hafen'
- S1 = Schmiede 'Brin Bofier'
- T1 = Travia-Tempel



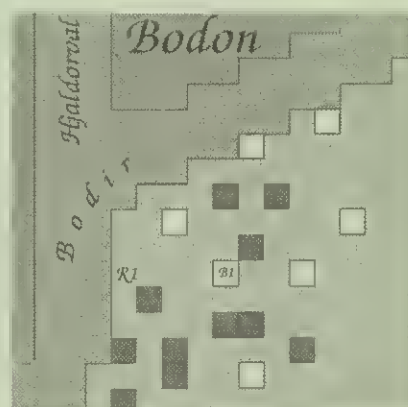
- R1 = Reisepunkt Kravik
- R2 = Reisepunkt Thexaer
- G1 = Gasthof 'Leitze Rast'
- B1 = Taverne 'Orkschädel'
- T1 = Tertine-Tempel
- S1 = Schmiede 'Tuvine Isleifsdottir'



- R1 = Hafen: Thorwal, Varnheim
- R2 = Reisepunkt Varnheim
- R3 = Reisepunkt Thorwal
- G1 = Gasthof 'Zum Tempel'
- B1 = Taverne 'Küstennebel'
- A1 = Heiler 'Sendo aus Thorwal'
- T1 = Ryndra-Tempel
- S1 = Schmiede 'Der Salzeraner'
- L1 = Kramladen 'Tuvine Jfollmisdottir'
- K1 = Kriduierladen 'Afrak Grohen'



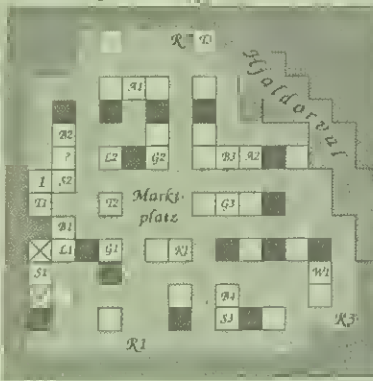
- R1 = Hafen: Vaermhag, Ljassdahl, Otsarja, Thoru
- R2 = Reisepunkt Daspota
- R3 = Reisepunkt Anploj
- R4 = Reisepunkt Vaermhag
- L1 = Thane Windenbek
- G1 = Gasthof 'Herberge Varnham'
- G2 = Gasthof 'Kortis Bescheidene Hütte'
- B1 = Taverne 'Schwern und Schiff'
- B2 = Taverne 'Pelkja'
- A1 = Heiler 'Hrjan'
- T1 = Trava-Tempel
- S1 = Schmiede 'Lunar Eindinnason'
- W1 = Waffenladen 'Tuvine von Olpuri'
- L1 = Kramladen 'Vendrad der Gensene'
- L2 = Kramladen 'Vigarda Nofsfahrt'
- K1 = Kriduierladen 'Lingard Kuvensdottir'



- R1 = Reisepunkt Varnheim
- B1 = Taverne 'Zum Fröhlichen Ort'

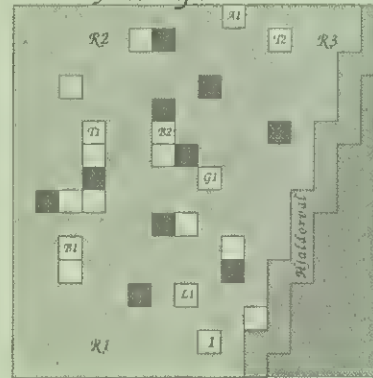


## Oberorken

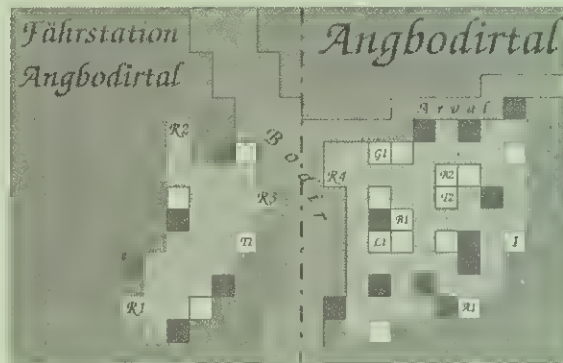


- R1 = Reisepunkt Winkeln
- R2 = Reisepunkt Felsteyn
- R3 = Reisepunkt Einsiedlersee
- I = Burgheim
- G1 = Gasthof 'Wegman'
- G2 = Gasthof 'Schwarzer Gold'
- G3 = Gasthof 'Glockenblume Bräuer'
- B1 = Taverne 'Jugendliche Feuer'
- B2 = Taverne 'Ehemals Ortschaft'
- B3 = Taverne 'Am Rode'
- B4 = Taverne 'Lustgarten'
- A1 = Heiler 'Meister Verdis'
- A2 = Heiler 'Starkod Hengstsson'
- T1 = Ingerimm-Tempel
- T2 = Tivana-Tempel
- T3 = Iffern-Tempel
- S1 = Schmiede 'Koblen Gertrud'
- S2 = Schmiede 'Koblen, Sohn des Grafen'
- S3 = Schmiede 'Tivana Gertrud'
- W1 = Waffeladen 'Marka, Sohn des Grafen'
- W2 = Waffeladen 'Koblen, Sohn des Grafen'
- L1 = Kramladen 'Hare Ormsson'
- L2 = Kramladen 'Hare Ormsson, Sohn des Grafen'
- K1 = Kramladen 'Hare Ormsson'

## Felsteyn



- R1 = Reisepunkt Oberorken
- R2 = Reisepunkt Orkanger
- R3 = Reisepunkt Einsiedlersee
- I = Islet Olssonsson
- G1 = Gasthof 'Hjaldror Rik'
- B1 = Taverne 'Eldgrimm Stube'
- B2 = Taverne 'Ere und Steig'
- A1 = Heiler 'Thromax'
- T1 = Ingerimm-Tempel
- T2 = Tivana-Tempel
- L1 = Kramladen 'Schläuer Magar'



- R1 = Reisepunkt Rukian
- R2 = Reisepunkt Anglog
- R3 = Reisepunkt Angbodirtal
- R4 = eine Fährstation Angbodirtal
- I = Beom Hjaldror
- G1 = Gasthof 'Am Rode'
- B1 = Taverne 'Piratenhölle'
- B2 = Taverne 'Springender Lark'
- A1 = Heiler 'Ole Ormsson'
- T1 = Efferd-Tempel
- T2 = Tivana-Tempel
- L = Kramladen
- L1 = 'Morgän, Sohn des Horden'

## Auplog



- R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
- R2 = Reisepunkt Varnheim
- R3 = Reisepunkt Varnheim
- G1 = Gasthof 'Bei Hjaldror'
- B1 = Taverne 'Schneller Pferd'
- T1 = Pfler-Tempel

## Vilnheim



- R1 = Reisepunkt Auplog
- R2 = Reisepunkt Oberorken
- R3 = Reisepunkt Pfler
- R4 = Reisepunkt Bodon
- G1 = Gasthof 'Großer Rode'
- G2 = Gasthof 'Häckerhölle'
- B1 = Taverne 'Ortschaft'
- B2 = Taverne 'Ere und Steig'
- B3 = Taverne 'Hilf'
- A1 = Heiler 'Harna Hjaldrorsson'
- A2 = Heiler 'Hjaldror der Elf'
- T1 = Tivana-Tempel
- T2 = Tivana-Tempel
- S1 = Schmiede 'Hare, Sohn des Horden'
- L1 = Kramladen 'Hjaldror Larksson'
- L2 = Kramladen 'Hjaldror von Guldorsson'
- K1 = Kramladen 'Hjaldror Larksson'

## Dinosaurs (Super NES)

Eine wahre Cheat-Flut sandte uns G. Karos aus Wangen-Haslach. Um im prähistorischen Jump'n'Run-Spektakel *Dinosaurs* für kurze Zeit unverwundbar zu werden, gebt ihr folgende Tastenkombination ein: X und oben, links, A und links, R, rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. "A und links" bedeutet dabei, A gedrückt halten und das Steuerkreuz nach links drücken. Wer für immer unzerstörbar durchs Spiel wetzen will, benutzt folgenden Cheat, den ihr zusätzlich zum ersten eingibt: B und rechts, R und rechts, B und oben, X und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten. Habt ihr's geschafft, ertönt ein liebliches Klingelzeichen.

# TIP DES MONATS

## Alien 3 (Mega Drive)

Der Tip des Monats und damit die 777 Märker gehen an Peter Müller aus Köln für seine toll gezeichneten Karten zum nicht eben leichten Action-Spektakel *Alien 3*. Besonders Alien-Jägern, die bis jetzt mit dem knackigen Zeitlimit zu kämpfen hatten, kommen die übersichtlichen Karten wie gerufen.



Mario-Fans aufgepaßt! Das beste Super-NES-Spiel des Jahres durchzuspielen, gehört wohl zum Traum aller Nintendo-Freunde. So bekam ich die große Aufgabe, *Super Mario Kart* durchzuspielen, um allen Mario-Kart-Verzweifelten mit dem Tip aus der Redaktion aus der Patsche zu helfen. Zwei Wochen, vier Joypads und drei Dutzend Nervenzusammenbrüche später war es vollbracht: Der witzige Abspann wurde bewundert. Ironie des Schicksals und erneuter Motivationshammer: Das Modul offenbarte die extrem schwierige 150-ccm-Klasse, an der ich bis heute mächtig zu knacken habe. Nichtsdestotrotz habe ich in den Tips aus der Redaktion alle meine Erfahrungen mit der rasanten Gang um den Klempner Mario zusammengetragen. Bówser und Konsorten sollten Euch nun keine Probleme mehr bereiten.

Mega-Drive-Fans hingegen dürfen sich an den *Alien-3*-Karten erfreuen und mit dem

Taz-Mania-Cheat den tasmanischen Vielfraß zum ersehnten Abspann geleiten. Für den nächsten Monat erwarte ich von Euch eine wahre Flut an tollen Tips, da der Weihnachtsmann hoffentlich ganze Modulstapel bei Euch vergessen hat. Springt also ein Obermütz nach einer seltsamen Tastenkombination vom Eiffelturm oder verführt *Sonic* nach fünf herzhaften Klopfen aufs Modul seinen Freund Tails, nehmt Euch eine Postkarte, schreibt Euren Tip auf dieselbe, klebt die Briefmarke daneben und schickt das Kärtchen an die *POWER PLAY*. Die Adresse findet ihr wie immer auf der Inhaltseite unserer *POWER-TIPS*.

Allzeit eine Handvoll Extra-  
waffen und Power-Up's im  
RAM, wünscht Euer

Kurt

## Taz-Mania (Mega Drive)

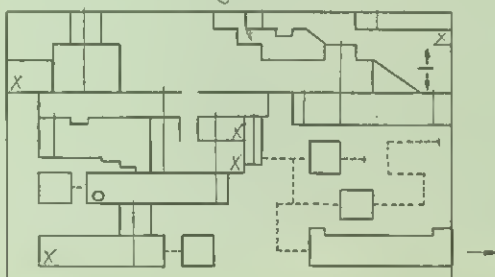
Auch die Jagd mit dem tasmanischen Vielfraß nennt einen Cheat ihr eigen: Im Titelbild einfach auf beiden angeschlossenen Joypads A, B, C und Start gleichzeitig drücken. Wer im Spiel pausiert und B drückt, ist unverwundbar – wer C drückt, springt schnurstracks ins nächste Level. Herausgefunden hat dies M. Yilmaz aus Bamberg.

## Wings 2 (Super NES)

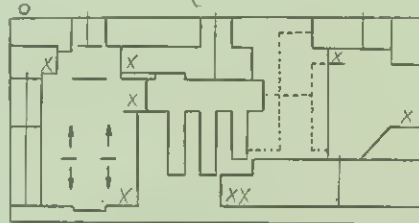
Und noch einmal G. Karos aus Wangen-Haslach: Die *Wings-2*-Paßwörter dürften anfallende Pilotenprobleme schnell beheben.

Level 01: FGYHMBL!nG!xF!  
Level 02: r5xKDJC2pf!V  
Level 03: HCcMJ6R!brG!y!  
Level 04: VrBPWPBHvw!Z  
Level 05: T!LRLRiwBBF!B!  
Level 06: jD1TXGdtGB!r  
Level 07: sB7QOwWYGBD  
Level 08: CG!YPDM4I3!Zh!  
Level 09: hBWOJGj4BH!Q  
Level 10: I7zG!LR6WVWw2  
Level 11: !!4Tb!NGPM-  
WTs!3  
Level 12: G!!dNNG!Brkf6  
Level 13: DC!WJrchChB!8  
Level 14: NjrCJwb!HXL  
Level 15: BBzdPB!!FZIF!  
Level 16: Gz!dRj8FN7F!q  
Level 17: !c!FkvGdkZBtj  
Level 18: 7Mw!nGWCVJ!Q  
Level 19: BBCnwLL1BB!r

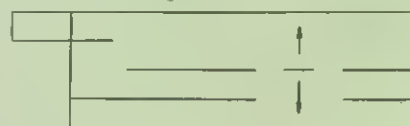
Stage 2



Stage 1



Level Guardian



- O = Start
- X = Gefangener
- I = Leiter
- | = Tür
- / = Lift
- - - = Geheimgang
- = Exit / Ausgang
- = Wasser
- = Flüssiges Metall



# KONTAKT

## Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computertüftlern die Gelegenheit, für 5,- DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **April-Ausgabe** (erscheint am 10. März '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 1. Februar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mal-Ausgabe '93** (erscheint am 14. April '93) veröffentlicht.

**Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.**

**Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.**

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.



### C64/C128

Intocom: Suche dringend Enchanter, Spellbreaker, Cutthroats, Plundered Hearts, Moonmist, Hollywood H. Zahle sehr gut. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Netzell, Floppy, Joysticks, Turbo Access, Turbo Process, 4 MHz, sowie Orig., Games zu verk. Tel. 02330/70051

Verk. C64 + Floppy, 15 Orig. Spiele, Datensette, Disk-Box, 2 Joys, 2 Bücher, für C64, Cadr., Nordigpower, SW Drucker (Citizen 120 D auch für PC), für 300 DM. Tel. 05144/8794 Marcel

Verk. C 64 mit Mon., Drucker, Floppy, 50 Disks, Datensette, Fachlit., Modul Aktion Power, VB 600 DM, Philipp Heuser, 7104 Obersulm 1. Tel. 07130/9747

Die beste C64-PD-Soft: Anw., Spiele, Musik, Bilder, Demomaker, Megademos mit Plasma und Vektorbobs wie aufm Amiga. Nur das Beste von über 5000 Prg., plus alte Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielung, da zum reinen Selbstkostenpreis (ca. 90 Pl. pro Disk) J.D. Meltander, Stichwort: C64, Knutstr. 28, 4290 Bocholt

Kaufte, verk. und tausche PD-Soft, habe 1200 Prg., Disk ab 10 DM, gratis Demo-Disk bei: T. Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehrs 5

Verk. C64II, Floppy, Farbmon., Final C. III, 15 Bücher, über 100 Disk, 50 C64-Mag. 1984-1987, 6 Module, Mouse, 2 Joys, 3 Diskbox, 1 Orig. Spiel, 100 % o.k., VHB: 500 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C64 II, Floppy 1541 II, 100 Disks, Joysticks, Datensette mit ca. 10 Kass., alles 100 % o.k., für 400 DM, alles 1. O., Verp. Tel. 07803/4653 Frank Harter

Verk. Farbdrucker Commodore MPS 1550 C noch nicht benutzt, NP ca. 550 DM, Orig. verp. nur 350 DM. Tel. 06404/7013 od. 64613

Zu verschenken, gibts bei mir nichts, C64 + Floppy 1541 II, Drucker GF-TXP 1000, Data Mouse, Joysticks, Software, VB 600 DM. Tel. 0208/662381 ab 16 h

C 64 II, 1541 II, je 6 Monate alt, ca. 250 Spiele, z.B. Bundesliga M., Diskbox, Joysticks, nur 450 DM, M. Tushaus, 5600 Wuppertal 2. Tel. 0202/553746

Verk. C 64 II, 1541 II, Cartridge III, Geos 2.0, 24 Disks, über orig. Pirates, Mouse, 2 Diskboxen, alles 100 % o.k. Tel. 04638/1456 Simon VHB 500 DM

Verk. C 64 mit Mon. u. Datensette, Topzustand, 499 DM, Selbstabholer, Angeb. an: Andre Ott, Oststr. 24, O-9250 Mittweida

Verk. C 64 mit Floppy 1541 II, Reset, Datensette, ca. 60 Disks, Locher, Orig. Zak MC Kracken, für nur 300 DM. Angeb. an: Asmus Gunnar, Karl-Liebknecht-Str. 28, O-2594 Bad Sülze

Suche für den C64 folgende Games: TV Sports Football, TV Sports Basketball, Blades of Steel, Suche auch andere Sportgames, Thomas Alboth, Hinter den Gärten 3, 7776 Owingen

C64, Dolphin DOS 3.0, 1541 II, Disklocher, 2 Diskboxen, 180 Disks, Joysticks, Mausmacher, Maushalterung, Maus, 350 DM. Tel. 06020/2536 Silvio

Verk. Rarlät SX64 Tragbarer C64 m. Farbmon. + Floppy, gg. Gebot, M-1 Maus, Paddles, Lightpen, Papierrollen, Farbstifte 1.1520, Nordco-Modul, Tel. 04421/26967

Verk. C 128 D, Drucker, Mon., Datensette, Joystick, Bücher, alle Comp. Zeitschriften, Happy, 64er, ASM, PP, VB 600 DM. Tel. 02832/8176 ab 18 h

Suche dringend Shadow of the Beast CDR zahle sehr gut. Tel. 02334/4544 Thomas Fox

Suche Bards Tale 1, 2 und 3, nur kpt., dl. Orig., mit Anf. für C64. Tel. 08191/8671 ab 18 h Markus

Verk. C 128 D mit Int. Floppy 1571, Farbmon. 1901, Leerdisk, Software, Lit., für nur 450 DM. Technisch und optisch nw. Tel. 05202/5577

Verk. C64 Disk, World, California, Wintergames, Super Quinlet 5 Spiele zu je 15 DM, Grand Monsterslam 25 DM, Kass. Benetta, Sjaine Adv. 15 DM. Tel. 05224/6667

Verk. C 64 Disk, Bards Tales II, je 19 DM, Bards Tales III 25 DM, Stein d., Weisen, 64er Abenteuerspiele, Vol. 2, C. Lympics je 19 DM. Tel. 05224/6667

Verk. Star LC 10, Nadeldrucker für C64/128, Kabel, Interface, Orig.-HB für nur 400 sFr, 455 DM. Tel. 0041/819014310 Lorenz

Halt. Verk. älteren C64, Floppy 1541, ca. 150 Disks, HB, für 200 - 250 DM, Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen Tel. 07031/801482

Sammle suchl. Rollen- und Strategiespiele sowie Adventures. Auch Oldies. Nur Orig., Tel. 06151/895159 Jürgen

Verk. North + South, Mission L., Game Over I + II, Collection, Gremlins, Western Games. Tel. 0731/382937 Marco

C 64 + Floppy 1541 + Farbmon. 1901 + Datensette, 3 Joysticks, Schnelllademodul, 150 Spiele VHB 600 DM. Tel. 089/649488

Verk. C64 II, Floppy, 20 Disks, Spiele, Wert 200 DM, Datensette, 8 Kass. Final C. III, 2 Joysticks, zus. 450 DM VB, A.H. Leistner, Am Foersterweg 36, 1260 Strausberg (O)

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Joysticks, Orig. Spiele, z.B. Mc Kracken, Turrican, Rainbow Island + ca. 65 besp. Disks m. Box 300 DM. Tel. 0631/16502

### Amiga

Verk. Orig. z.B. R-Type II, Lethal E., Aqu., Gauntlet, Neb., Ark, Bubble Bobble, Alienbread, Prison, Gods. Tel. 05382/6105

Battle Isle, Populous II je 30 DM, Z-Out, Masterblazer je 15 DM, Double Bill 40 DM, Lotus II 25 DM, Powermonger 25 DM, Tiebreak 20 DM. Tel. 07731/25775 Siephan

Zu verk. A 500, Kick 1.3, 1 Jahr alt, 1 MB, 2 LW, 1084 S, Mon., 3 Joys, 1 Maus, 2 Boxen, 120 Disks, 18 Zeitschriften, Haube, zus. 900 DM. Tel. 02366/83544 Weiss

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disks, 3 Joysticks, orig. Dokum. Rel., VB 1100 DM. Tel. 02265/9258

Verk. EOB, Powermonger, Special F., SSS, Indy 500, Tie Break, je 45 DM, oder tausche gg. Die Gen., DSA oder Johnn M. Football, lieber Tausch als Verkauf, Tel. 07123/32192

Verk. orig. Civilisation 45 DM, Spec. Forces 35 DM, Das Schwarze Auge 45 DM, Ba. Isle 35 DM, B. Isle Data 30 DM, zzgl. NN-Geb., alles 1a-Zustand, Ralph Laubenbacher, Tel. 08731/71374

Verk. EOB, IVII, Cruise for e Corpse, James Pond 2, Caddaver für je 35 DM, und Champions of Krynin und Pirates für je 30 DM. Tel. 0731/6021511 Moritz

A 500, 1 MB Farbmon. Stereo 2, LW, 100 % o.k., m. 138 Spielen div. Fachlit., Zub., NP über 5000 DM, FP, 1300 DM für Selbstabholer, Di, Do, Sa, und So, ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk. Monkey Island II, Epic, Hunt for Red, October Ghostbusters II, Untouchables, Mig 29, Special F., Shock Wave, Toyota Celica. Tel. 07904/8744 Steffen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S, Mon., ext. LW, 2 Joys, 16 Orig. Spiele, z.B. F. Samurai, Turrican, 1, 2, Exe of the Beholder, 3 Diskboxen, 200 Disks für nur 900 DM. Tel. 0234/860408 Daniel

Verk. Bandit Kings 40 DM, Populous II 30 DM, Kings B., Megalomania II, 20 DM, habe alle SSI Rollenspiele. Preise auf Anfrage auch kpl. Tel. 06173/62511

Orig. zu günstigen Preisen, z.B. Carl Lewis Challenge 45 DM, Liste anfordern von Amiga, PC, C64, G.B. Sega und Nintendo Spiele, Tel. 04361/1385

Verk. Rainow Islands, New Zealand St., Beach Volley, Nebulus I, Rodland, Tausche auch gg. Mega Twins oder andere Games, tausche Fire and Ice gg. Bubble Bobble III. Tel. 09421/31919

Amiga Orig. sehr günstig F-16 Falcon 10 DM, Heroes of the L. 10 DM, F.A. 18 Interceptor 10 DM, alles zus. für 20 DM. Tel. 02161/208925 Stefan

A 500, 1 MB, 2LW Mon. 1084, 9-Nadel-Drucker, 3 Joysticks, Maus, Boxen, 200 Disks. VB 1400 DM. Tel. 02944/2468

Verk. A 500, 1 MB, LW, 1084 S, 200 Disks, 19 Orig. Spiele, Push ver, Lure of... Monkey 2, Fate, Bane of, F-19, Space Crusade u.a. DM 1400. Tel. 0221/464577 ab 20 h

A 2000 B, 2 x 3.5" 3 MB HD 48 MB, Mon. 1084 S, TV-Tuner, Orig. Software, Lit., Zub., 1800 DM. Tel. 02251/53745

Verk. gebr. A 2000 B, Kicksstartumschaltplaine 1,2/2, 0, Speicherw. 44 MB Hard-Disk, u. div. Bücher, Software, VB 1400 DM. Tel. 0841/32201

Verschleudere Super Orig. Rollenspiele: Eye of the Beholder I + II, Krynin Say I + II, Might & Magic III u.v.m., für läppische 20-30 DM. Tel. 05606/3055

Verk. 35-45 DM, Aband Places, Manhunter 1, Fate Gates o.d. Starlight 2, Buck Rogers, Colonels, Michael. Tel. 0221/242285

Suche Amiga-Spiele, Fonts und Grafiken, für Amiga-Fox, G. Bednarz, Leimgardtsfeld 100, 4300 Essen 11

A 500, 1 MB, 2, LW, 3 Joys, ca. 120 Disks, Anwender Software, Zub., Farbmon., CM 8833, TV-Tuner, Drucker Star LC 10, VHB 1200 DM. Tel. 06124/4172 ab 18 h

Verk. Orig. Roger R., Rainbow Island, Dynamit, Dux je 45 DM, Larry III 45 DM, Schreibe an Lisa Beier, Bredtschneiderstr. 13, 1 Berlin 19

Verk. Philips TV-Tuner für Mon. 1084, für 100 DM, 5,25" LW von Golem für 100 DM. Tel. 0941/37019 Robert ab 18 h

Amiga Software abzugeben. Schreibe an: Bernd Ugousek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt

Verk. Civilisation 60 DM, Epic 45 DM, Thehr F. Hour 40 DM, Battle Isle, Data Disk 90 DM, Wolfpack 30 DM, Interessenten: Tel. 0271/354711 Sascha bis 18 h

Suche günstig 2,5 MB Speichererw. zahle gut. Tel. 0951/69771

Verk. Pirates, M&MII, Lemmings, Chrono Quest II, Blood M., Amberstar, B.T. 2, Feary Tale A, UMS 2, The Cycles u.v.m. Suche Intocom, SSI's. Tel. 0721/859677 ab 18.30 h

Verk. A 2000, 1084 Mon., 3 Joys, 44 Orig., Fire u. Ice, Tilus, the Fax, 72 Leerdisk. Tel. 07457/030 Tobias

Verk. gute, billige Amigasoftware wie z.B. Bundesliga M., Prot., PO, Greats Courts II, Zd. BMP, sofort schreiben an Michi Zlibar, Oberfeld 85-8130 Starnberg

Verk. A 500 1 MB, Mon. CM 8833-II, 2, LW, Disks, X-Copy, 5,0, 2 Joysticks, Maus, Appetizer, für 1200 DM. Tel. 06359/81533, kelne VB, Einzelkauf

Tausche F15 Strike Eagle 2 gg. Epic oder M. Island I oder II ggl. auch gg. 50 DM. Marius 07473/23895

Sehr günstig Verk. Amiga Orig. zw. 10 - 25 DM. Tel. 09367/3670 17-20 h

Verk. A 2000 mit Philips Mon. CM 8833 II, 3 MB RAM, 2 x 3.5", Star LC 10, u.v. Orig. für VB 1200 DM. Tel. 06182/3984 Sven

Verk. Orig. Zork 1 20 DM, Mean Streets dt. 40 DM, Chrono Quest II 25 DM, Altered D., Clubbook 50 DM, suche Orig. Larry 1, 3D-Const. Kit dt. 04331/632978

Verk. Monkey II, Special F., Final F., Pil-Fighter, It came from Desert, Larry II, Police Quest II zu je 40 DM, Tausche auch. Tel. 07153/48848

Verk. Amig-Orig. zu supergünstigen Preisen. Schreibe an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenstr. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Strategiespiele für Amiga, wenn mgl. eine Liste an: Stefan Simmet, 8352 Gratenau. Tel. 08552/3587

Verk. A 500 mit TV Modul, Joysticks, Computer Zeitschriften, 6 Orig. und Disk. für 650 DM. Tel. 06181/85648 Erik

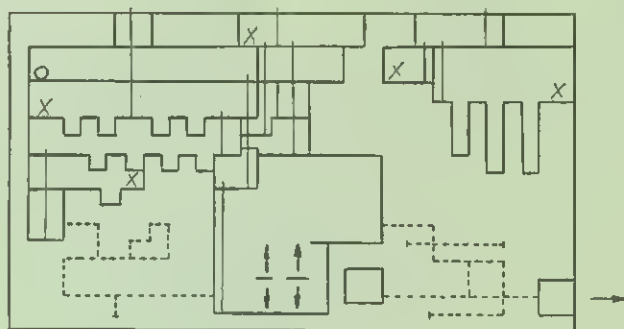
Suche für A 500 das Spiel The F. Tale Adv., Abs. Matthias Stangl, Obderfinslr. 1, 6901 Heiligkreuzsteinach. Tel. 06220/6065 für 20 DM + NN-Geb.

Verk. A 2000, 1 LW, Mon. 1084 S, Drucker NEC P7, Orig. Monkey Island I, It came from desert, zu Zeitschriften, 5 Bücher VB 2000 DM. Tel. 08193/8753 Martin

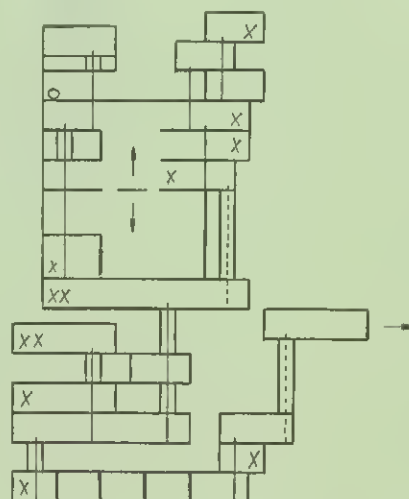
Verk. für Amiga nur zus. Lotus Turbo 2, 1869 und Lemmings für 150 DM. Alles Orig. Tel. 04421/23743

Verk. Amigagames von 5-25 DM, 1 MK-Action Rep. II, für 70 DM, Tel. 05439/1491

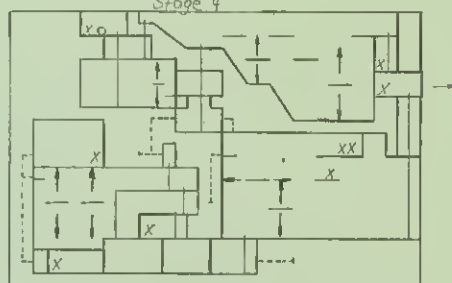
Fortsetzung siehe Seite 96



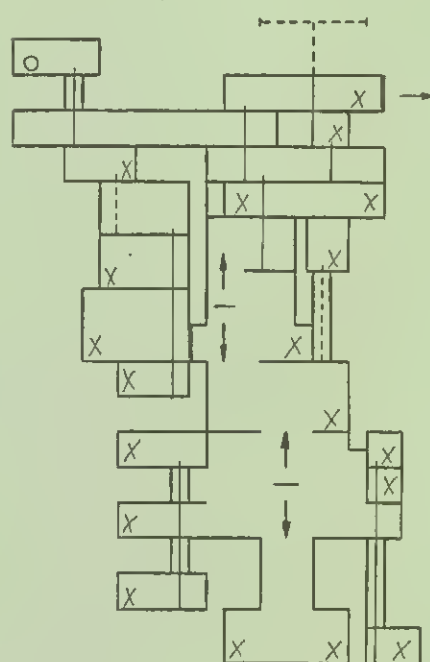
Stage 4



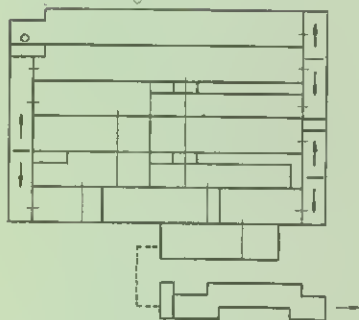
Stage 4



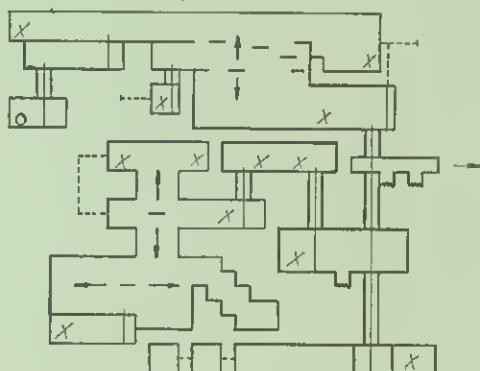
Stage 8



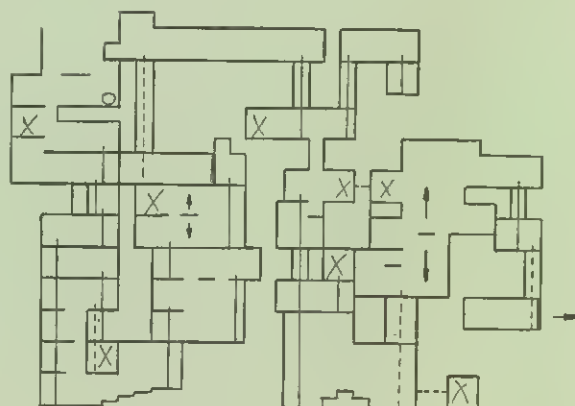
Stage 5



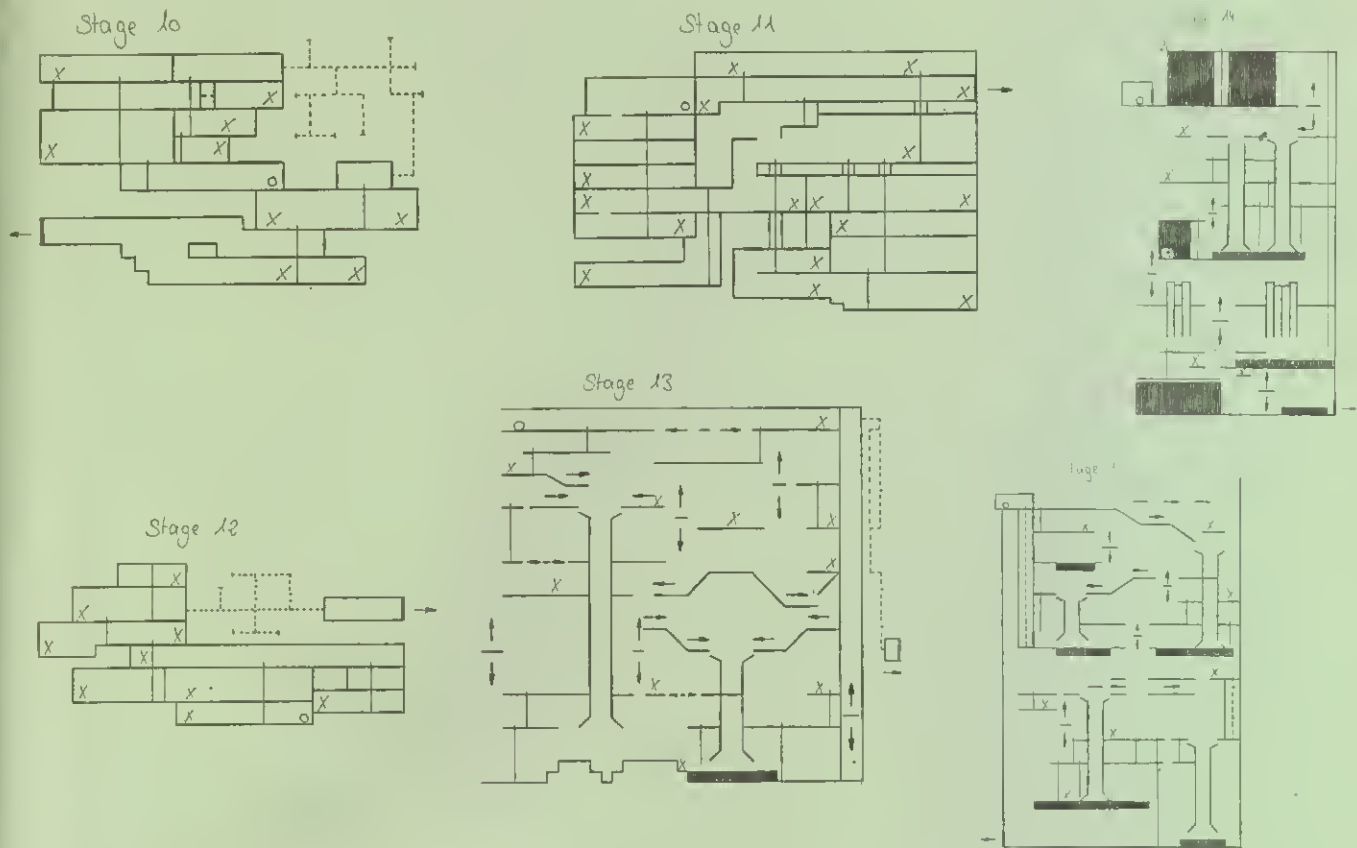
Stage 6



Stage 9







Wenn andere schon längst  
nicht mehr weiterwissen,  
**hat der**  
**Markt&Technik**  
**Buchverlag immer**  
**noch**  
**eine Lösung:**

**Das umfangreichste**  
**Computerbuch-**  
**Programm**  
**Deutschlands!**

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen  
der Warenhäuser!

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm!



## Faceball 2000 (Game Boy)

Die 19 Faceball-Level kartographierte Alexander Kurz aus Gießen. Jetzt ist es möglich, sich in Kürze durch die Level zu schießen und dabei jede Menge Punkte und Extraleben zu ergattern, die in späteren Levels von Nutzen sein werden.

Level 7-Floor Buttons



Level 8-Ishootu 2



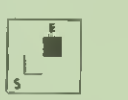
Level 9-Shootme & Ishootu



Level 10-Test 1



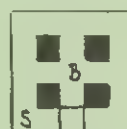
Level 11-Ishootu 2



Level 12-First Aid



Level 19-Freeze Up



vor Button-  
druck



nach Button-  
druck

(c) by Alexander Kurz

Level 1-Find f. Door



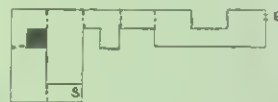
Level 2-Find the Exit



Level 3-Shoot Doors



Level 4-More Doors



Level 5-Touch the Pod



Level 6-Quickly



(c) by Alexander Kurz

S = START  
E = EXIT  
B = BUTTON  
K = KEY  
= GLASS-WALL  
: = DESTRUCTIBLE-WALL

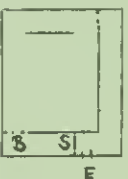
Level 13-Smildoid-Territory



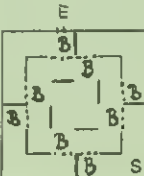
Level 14-Find the Key



Level 15-Turkeys



Level 16-Buttons o. Doors



## Space Football (Super NES)

Alle Paßwörter zum 3-D-Spektakel Space Football erspielte sich Stefan Hartmann aus Ilvesheim. Hier sind alle 31 Codes:

## Wimbledon (Game Gear)

Alle Paßwörter zur netten Filzball-Hatz Wimbledon lieferte Holger Conrad aus Flonheim.

American Open Halbfinale  
IKJ-DBR OFE-NKO  
American Open Finale  
IKJ-DBR OGJ-DLO

Australian Open Viertelfinale  
GGK-FJR WHJ-MHK  
Australian Open Halbfinale  
EFJ-EJW XFI-EHA  
Australian Open Finale  
JIG-CGR TIE-MDI

French Open Viertelfinale  
GKR-MIV FAN-MDC  
French Open Halbfinale  
KIK-GKH VDJ-JJM  
French Open Finale  
OEG-EHG QJN-LFG

Wimbledon Viertelfinale  
KIK-KKW VCJ-LKM  
Wimbledon Halbfinale  
EFJ-KHI XFH-JGA  
Wimbledon Finale  
NEG-IIG SJL-PFG

Grand Slam  
EFJ-SHX XEH-PHA

Level 2:	246860
Level 3:	402714
Level 4:	312171
Level 5:	346312
Level 6:	373243
Level 7:	650665
Level 8:	449357
Level 9:	736725
Level 10:	876963
Level 11:	884887
Level 12:	497998
Level 13:	832115
Level 14:	955306
Level 15:	274443
Level 16:	487735
Level 17:	626631
Level 18:	872669
Level 19:	349583
Level 20:	668227
Level 21:	175845
Level 22:	121915
Level 23:	644028
Level 24:	845684
Level 25:	377493
Level 26:	993201
Level 27:	037362
Level 28:	725375
Level 29:	578456
Level 30:	599544
Level 31:	802775
Level 32:	511588



# ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr

und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr unter:

0 21 56 - 60 7 77

## PC-SOFTWARE

*M*	US 79.90
1869	DV 89.90
A 320 Airbus	DA 99.90
A-Train	US 79.90
Abandoned Places *	DV 79.90
Aces Mission WW 2	US 49.90
Aces of Pacific	DA 79.90
Alone in the Dark	US 89.90
Amazon	US 89.90
Amberstar	DV 89.90
An American Tail	US 59.90
Ancient Art War Skies	DA 89.90
ATAC	DA 89.90
B-17 Flying Fortress	DA 99.90
Bards Tale 4 *	DA 89.90
Bat 2	DV 89.90
Battle Isle	DV 89.90
Birds of Prey	DA 89.90
Buck Rogers 2	DV 89.90
Bundesliga Ma. Edition	DV 89.90
Bundesliga Ma. ProL	DV 69.90
Bunny Bricks	DA 49.90
Burning Steel *	DA 89.90
Buzz Aldrins Space *	US 89.90
Caesar	DV 69.90
Campaign	DV 79.90
Captive	DA 69.90
Car & Driver *	US 99.90
Carl Lewis Challenge	DA 59.90
Carriers at War	US 69.90
Castle of Dr. Brain	DV 79.90
Castles 2	DA 89.90
Chessmaster 3000	US 79.90
Civilization	DV 99.90
Comanche	DA 99.90
Conquests Longbow	DV 79.90
Cool World	DA 59.90
Curse of Enchantia	US 69.90
D-Generation	DA 49.90
Daemonsgate *	DV 99.90
Dark Half	US 69.90
Dark Queen Kryn *	DV 89.90
Darklands	US 99.90
Darkseed 1.5 *	DV 79.90
Das Schwarze Auge	DV 89.90
Der Patrizier	DV 89.90
Dune	DV 69.90
Dungeon Master	DV 69.90
Dynablaster	DA 79.90
Dynatech	DV 79.90
Elite Plus	DA 89.90
Elvira 1	DV 69.90
Elvira 2	DV 69.90
Elysium	DV 79.90
Entity *	DA 69.90
Epic	DA 69.90
Espana 92	DV 69.90
Eye of the Beholder 2	DV 89.90
F-15 Strike Eagle 3	US 89.90
F-16 Falcon 3.0	DA 99.90
Fantastic Worlds	DA 89.90
Goblins 2	US 69.90
Grand Prix Formula 1	DA 99.90
Grand Prix Unlimited	DA 69.90
Great Courts 2	DA 69.90
Gunship 2000 Mission	DA 59.90
Hardball 3	US 69.90
Harrier Assault AV-8B	US 79.90
Harrier Jump Jet	DA 99.90
Hexuma	DV 89.90
History Line	DV 89.90

## PC-SOFTWARE

Hook	DV 69.90
Humans	DA 69.90
Indiana Jones 3	DV 89.90
Indiana Jones 4	DV 99.90
Indiana Jones 4 Act.	US 59.90
Ishar	DA 69.90
Joe & Mec	DA 59.90
KGB	DV 79.90
Kings Quest 5	DV 89.90
Kings Quest 6	DV 89.90
Laser Squad	DA 69.90
Laure Bow 2	DV 79.90
Legend of Kyrandia	DV 79.90
Legends of Valor *	DV 89.90
Lemmings 2 *	DA 79.90
Lemmings Double	DA 79.90
Les Manley in L.A.	DV 69.90
Lethal Weapon *	DA 59.90
Links 386 Pro	DA 89.90
Liverpool *	DA 69.90
Lord of the Rings 2	DA 79.90
Lost F. Sherlock Holms	DV 89.90
Lure of the Temptress	DV 69.90
Mario is Missing	DA 79.90
MegaloMania	DV 79.90
Might & Magic 4	DV 89.90
Monkey Island 1	DV 89.90
Monkey Island 2	DV 89.90
Nigel Mansell *	DA 69.90
Perfect General	US 89.90
PGA Tour Golf Plus	DA 79.90
Pinball Dreams *	DA 69.90
Planets Edge	DV 89.90
Police Quest 3	DV 79.90
Power Monger	DA 79.90
Prophecy of Shadow	US 59.90
Quest for Glory 3	DV 79.90
Railroad Tycoon	DA 89.90
Rampart	DA 69.90
Red Baron	DV 79.90
Red Baron Mission 1	DV 49.90
Rome AD 92	DV 89.90
Secret Weapons	US 89.90
Sensibel Socc. 92/93 *	DV 69.90
Siege	US 69.90
Sim Life	DA 79.90
Special Forces	DA 89.90
Spellcasting 301	US 69.90
Spellcraft	US 89.90
Spelljammer	US 79.90
Star Legions	US 69.90
Star Trek	DV 79.90
Strike Commander *	US 99.90
Summer Challenge	DA 69.90
Task Force 1942	DA 99.90
Terminator 2029	US 99.90
Test Drive 3	DA 69.90
The Legacy *	DA 99.90
Theatre of War	DA 79.90
Their Finest Hour	DA 79.90
Ultima 7	DV 99.90
Ultimate 7 Part 2 *	US 89.90
Ultimate Underworld	DA 79.90
V for Victory *	DA 89.90
Waxworks	DV 69.90
Wayne Gretzky 3	US 89.90
Wing Commander 2	DV 89.90
Winter Challenge	DA 69.90
Wizardry 7	US 89.90
Wizkid	DA 59.90
X-Wing *	US 89.90

## AMIGA-SOFTWARE

1869	DV 79.90
A 320 Airbus	DA 99.90
Aquatic Games	DA 59.90
Archer MacLean Pool	DA 59.90
B.C. Kid *	DA 59.90
Bat 2	DV 79.90
Battle Chess 2	DA 59.90
Battle Isle	DV 79.90
Battle Isle Data Disk 1	DV 49.90
Bills Tomato Game	DA 59.90
Black Crypt	DA 59.90
Budokan	DA 29.90
Bundesliga Ma. Edition	DV 89.90
Bundesliga Ma. ProL	DV 69.90
Bunny Bricks	DA 49.90
Caesar	DV 69.90
Campaign	DV 69.90
Carl Lewis Challenge	DA 59.90
Castle of Dr. Brain	DV 69.90
Castles	DV 69.90
Centurion	DA 29.90
Chaos Engine *	US 59.90
Civilization	DV 79.90
Cool Croc Twins	DA 59.90
Cool World	DA 59.90
Crazy Cars 3	DA 59.90
Curse of Enchantia	US 69.90
Cytron	DA 59.90
D-Generation	DA 39.90
Daemonsgate *	DV 89.90
Darkseed 1.5 *	DV 69.90
Das Boot	US 49.90
Das Schwarze Auge	DV 79.90
Der Patrizier	DV 79.90
Dream Team	DA 59.90
Dune	DV 69.90
Dynablaster	DA 59.90
Dynatech	DV 59.90
Elvira 2	DV 69.90
Entity *	DA 69.90
Espana 92	DA 69.90
Eye of the Beholder 2	DV 89.90
Fantastic Worlds	DA 79.90
Fighter Duel Pro	US 59.90
Fire & Ice	DA 59.90
Global Effect	DV 69.90
Goblins	US 59.90
Goblins 2	US 59.90
Grand Prix Formula 1	DA 79.90
Gunship 2000 *	DA 89.90
Harrier Assault AV-8B	US 69.90
Hexuma	DV 89.90
History Line	DV 89.90
Hook	DV 59.90
Humans	DA 59.90
Indiana Jones 4	DV 89.90
Indiana Jones 4 Act.	US 59.90

## AMIGA-SOFTWARE

Ishar	DA 69.90
Joe & Mac	DA 59.90
KGB *	DV 59.90
Kings Quest 5	DV 69.90
Leeds United Champ	US 59.90
Legend of Kyrandia	DV 79.90
Legends of Valor *	DV 89.90
Leisure Suit Larry 5	DA 69.90
Lemmings	DA 49.90
Lemmings 2 *	DA 69.90
Lemmings Double	DA 69.90
Lethal Weapon	DA 59.90
Liverpool	DA 59.90
Lord of the Rings	DV 69.90
Lotus 3	DA 59.90
Lure of Temptress	DV 59.90
Mad TV	DV 69.90
Mad TV Data Disk *	DV 29.90
Mc Donald Land *	US 59.90
Might & Magic 3	DV 79.90
Monkey Island 1	DV 79.90
Monkey Island 2	DV 89.90
Nigel Mansell GP	DA 59.90
No Second Price	DA 59.90
Pacific Island	DV 69.90
Perfect General	US 79.90
Pinball Dreams	DA 59.90
Pinball Fantasies	DA 59.90
Police Quest 3	DV 69.90
Populous 2	DA 49.90
Premier Manager	DA 59.90
Premiere	DA 69.90
Push Over	DA 59.90
Railroad Tycoon	DV 79.90
Red Zone	DA 59.90
Rise of the Dragon	DV 69.90
Road Rash	DA 59.90
Rome AD 92 *	DA 69.90
Sensibel Soccer 92/93	DV 59.90
Shadow of Beast 3	DA 59.90
Silent Service 2	DA 79.90
Silly Putty	DA 59.90
Spaca Quest 4	DV 69.90
Special Forces	DA 79.90
Their Finest Hour	DA 69.90
Troddlers	DA 59.90
Ultima 6	DA 59.90
Utopia	DA 69.90
Vikings-Fields Conq.	US 59.90
Vision *	DV 69.90
Waxworks	DV 69.90
Willy Beamish	DA 69.90
Wing Commander 1 *	DV 89.90
Wizkid	DA 59.90
WWF Wrestling 2	US 59.90
Zool	DA 59.90
Zyconix	DA 49.90

## SUPER NINTENDO

Amazing Tennis	US129.90
American Gladiators	US119.90
Axeley	US139.90
Contra 3	US119.90
Dino City	US119.90
F. Zero	DA 99.90
Hook	US129.90
Jimmy Connors *	US a.A.
Joe & Mac	DA119.90
Legend of Zelda	DV 99.90
Lemmings	US119.90
Mario Paint & Maus	DA 99.90
Mickey Mouse Quest	US139.90
NCAA Basketball	US119.90
NHLPA Hockey'93	US129.90
Soul Blazer	US119.90
Space Megaforce	US119.90
Street Fighter 2	DA 99.90
Super Adventure Isl.	US109.90
Super Castlevania 4	DA119.90
Super Game Convert.	DA 49.90
Super Ghouls'n Ghost	DA 99.90
Super Probotector	DA119.90
Super R-Type	US 89.90
Super Soccer	DA 99.90
Super Tennis	DA 99.90
Teenage Turtles 4	DA119.90
Wings 2	US119.90
WWF Super Wrestling	US119.90

## SEGA-MEGA-DRIVE

Action Replay Pro	DA139.90
Alien 3	DA 99.90
Aquatic Games	US 89.90
Arielle *	DA 89.90
Bulls vs. Lakers	DA119.90
Castles of Illusion	DA109.90
Donald Duck Quack	DA 99.90
Dragons Fury	US 99.90
European C. Soccer	DA109.90
Fantasia, M. Maus 2	DA 99.90
Green Dog	DA109.90
Indiana Jones 3 *	DA109.90
James Pond 1	US 79.90
James Pond 2	DA 99.90
Jennifer Cepri. Tennis	US 99.90
Kid Chameleon	DA 99.90
MD Game Adapter	US 29.90
Mickey M. World... *	DA109.90
NHLPA Hockey'93	DA109.90
Olympic Gold	DA 99.90
Road Rash 2 *	US a.A.
Shining in Darkness	DA119.90
Sonic 2	DA 89.90
Super High Impact	US 99.90
Tazmania	DA 99.90
Team USA Basketball	US109.90

**LADENLOKAL** in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31  
 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr  
 Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Schriftliche Bestellungen bitte an:

**Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4**

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Fax: 0 21 56 - 60 7 66

Versandkosten: Nachnahme + DM 8.50, Vorkasse + DM 6.50.

US = engl. Anleitung, DA = Deutsche Anleitung, DV = Komplett in Deutsch.

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog erhalten Sie gegen DM 2.50 in Briefmarken!



## Tips aus der Redaktion

# Super Mario Kart (Super NES)

Nintendos State-of-Art-Rennspiel sorgt unter Mario-Fans weltweit für erhebliche Verwirrung: Der brave, grundsolide Jump'n'Run-Fan mit starker Abneigung gegen blaue Igel und einem typischen Berufswunsch (Klempner in Italien) sah die Welt über sich zusammenbrechen. Hüpfgott Mario fuhr doch glatt durch ein rasantes Rennspiel, konnte nicht mehr auf seine Gegner hopen, geschweige denn eine Prinzessin erretten. Sie fuhr verwirrenderweise auch auf einem dieser flinken Autos. Selbst Oberekel Bowser Koopa ist mit von der Partie, obwohl wir ihn doch schon dutzende Male in die Schildkrötensuppe geschickt haben.

Nichtsdestotrotz, oder vor allem der Qualität des Spiels wegen, machten sich die Mario-Fans auf, mit Ihrer Lieblingsfigur allen Gegnern den Auspuff zu zeigen. Nach etlichen Tagen ununterbrochener Super-Mario-Kart-Sitzungen präsentieren wir Euch eine Übersicht der letzten fünf Strecken mit den Ideal-Linien. In der 100- und 150-ccm-Klasse solltet Ihr grundsätzlich mit einem Raketenstart beginnen.

Hier eignet sich Bowser Koopa (oder Donkey) besonders, da er andere Mitbewerber sofort von der Piste pustet. *kn*

### Die Extras

Grüne Schildkröten-Panzer entweder gezielt abfeuern oder wie eine Banane "weglegen". Sie zwischen gegenüberliegenden Wänden zu postieren bringt vor allem in der 150-ccm-Klasse wenig, da sich die Fahrer der ersten 3 Positionen selten treffen lassen. Zudem fahren wir des öfteren selbst in unsere Geschosse.

Der rote Panzer wirkt Wunder im Kampf um die vorderen Plätze. Seid Ihr auf Platz 1 haltet Ihr den Panzer in Reserve und wartet bis Euch der Zweitplatzierte überholt (im schlimmsten Fall). So lassen sich noch auf der Zielgeraden Entscheidungen treffen.

Bananen erweisen sich besonders in den höheren Klassen als wirksam. Schaut Euch die Routen der Gegner an und legt die Bananenschale auf diese Pfade. Am sichersten liegen die Bananen in engen Passagen, wenn direkt hinter Euch verbissene Gegner fahren.

Speed-Pilze sollten auf langen Graden oder auf bremsender Fahrbahn benutzt werden.

Mit Federn lassen sich leicht Abgründe, Blöcke und sonstige Hindernisse überspringen (auch bei Gegnern wirkungsvoll).

Mit einem Stern im Gepäck läßt's sich ebenfalls gut fahren. Aktiviert Ihr ihn, seid Ihr nicht

nur unsterblich, sondern fährt auch um einiges schneller und durch eventuelle Hindernisse hindurch (nicht durch Wände).

Mit einem Blitz miniaturisiert Ihr alle Gegner. Diese lassen sich dann wunderbar aus dem Verkehr schubsen und fahren nicht mehr ganz so rasant.

### Die Pilz-Runde

Auf diesen Strecken kann mit allen Charakteren Vollgas gegeben werden. Auf Strecke 2 und 5 sollte in engen Kurven jedoch kurz der Fuß vom Gas genommen werden, um übermäßiges Schliddern zu vermeiden. Zudem darf auf Strecke 2 abgekürzt werden, was sich jedoch nur mit einem "Speed-Pilz" empfiehlt. Auf der dritten Strecke läßt sich ebenfalls höllisch aufholen, wenn Ihr mit einer Feder über den Abgrund springt und so abkürzt. Besonders in der 100- und 150-ccm-Klasse sind die "Speed-Up's" der vierten Strecke wichtig.

### Die Blümchen-Runde

Schon etwas verzwickter präsentieren sich die nächsten fünf Strecken. Auf ersterer solltet Ihr Euch ständig auf der Straße halten, da Ausflüge in den tiefen Morast gewaltig bremsen. Über die Matschpfützen springt Ihr gekonnt mit Hilfe der Minischancen. Strecke 2 ist recht schwer, dank des Speed-Up's direkt hinter der Biegung jedoch hervorragend zu meistern. Vor der besagten Kurve verlangsamt

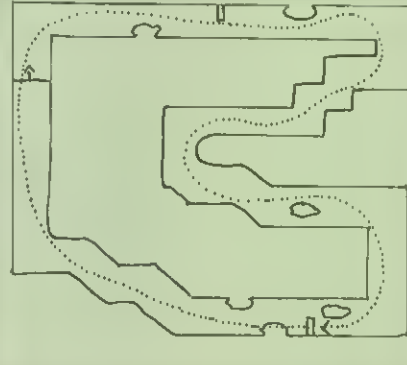
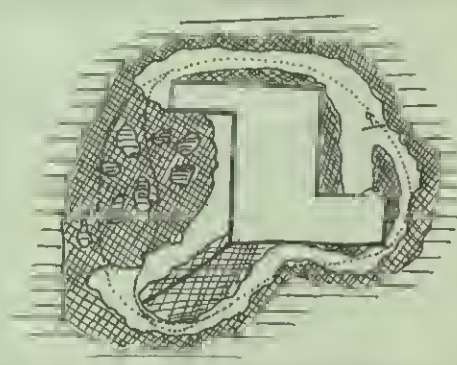
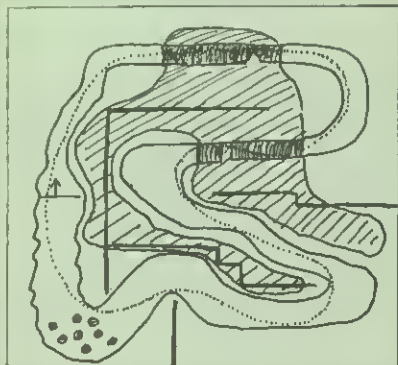
Ihr entweder, oder fahrt sie in einem großen Bogen an. Besonders in der 150-ccm-Klasse ist der Speed-Up von herausragender Bedeutung. Wer zudem einmal ins "Nichts" fällt, darf gleich aufgeben. Den Maulwürfen in den nächsten Runden kann schlecht ausgewichen werden. Entweder fahrt Ihr vorsichtig dran vorbei oder mit Vollgas riskant hindurch. Die Lava-Strecke sollte vor allem in den engen Kurven vorsichtig gefahren werden – Übung ist dabei allerdings Voraussetzung.

### Die Sternen-Runde

Hier lagern die schönsten Strecken des Spiels. Auf Strecke 1 muß mit Vollgas durchgerast werden. Die kleinen Sprungschancen erweisen sich als sehr nützlich, um im Flachwasser nicht allzu viel Geschwindigkeit zu verlieren. Alle weiteren Strecken sind mit etwas Übung sehr leicht zu meistern. Auf Strecke 4 sollte auf dem "Sprung-Streckenabschnitt" grundsätzlich links gefahren werden, da so immer einige Plätze gutgemacht werden können. In der folgenden Kurve Fuß vom Gas und möglichst über den Speed Up dampfen. Alle Blöcke überspringen oder umfahren. Wer schnell sein will, schaut genau, welche Blöcke gerade aufsteigen und fährt durch die entstehende Lücke.

### Die Pilz-Stern-Blümelein-Runde

Diese existiert nur in der 100- und 150-ccm-Klasse und ist die bei weitem härteste Meisterschaft. Wer diese in der 100-ccm-Klasse schafft, darf den Abspann genießen und bekommt die 150-ccm-Klasse spendiert, die scheinbar unmöglich zu meistern ist, da alle Gegner das letzte aus ihren Kisten und Köpfen her-





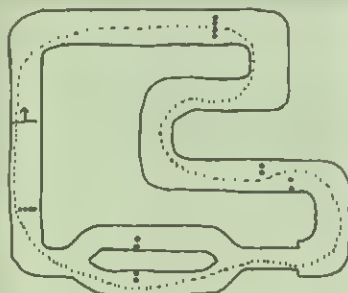
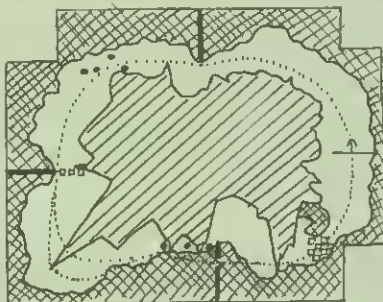
ausholen.

Auf Strecke 1 hüpf Ihr mit L oder R über den Graben in der Brücke. Der nachfolgende Schlängelabschnitt läßt sich gut mit einem Speed-Pilz versüßen. Hier trifft man auch mit den grünen Panzern gut. Einzig gefährlich sind die unberechenbaren Maulwürfe, die meist einige Plätze kosten, wenn sie Euch "bespringen". Auf der zweiten Strecke wird ähnlich gefahren, wie auf der vorhergehenden Wasserstrecke. Durch das Flachwasser solltet Ihr den Weg wählen, den auch die Gegner fahren. Sitzt Ihr mit einem Leichtgewicht im Kart (z.B. Prinzessin Toadstool) darf auch innen gefahren werden, da auf Ihr zu leicht von den Gegnermassen ins Tiefe geschubst werdet.

Die dritte Strecke ist die schwerste Geisterstrecke des Spiels. Den zahlreichen Löchern läßt sich mit etwas Übung ausweichen. Auf jeden Fall muß der Speed Up vor den zwei Löchern benutzt werden. Damit lassen sich immer wieder Plätze gutmachen, da auf der gesamten Strecke nur vorsichtig gefahren werden darf. Strecke 4 verlangt von Euch lediglich eine korrekte Steuerung durch die schmalen Eis-Gassen. Mit viel Speed und einem L- oder R-Druck springt Ihr über die Wasserausläufer. Seid Ihr etwas langsamer, müssen diese um-

fahren werden. Die letzte Strecke ist der mit Abstand schwerste Parcours des Spiels. Wer hier nur einmal herunterfällt oder gegen einen Block fährt, darf getrost aufgeben. Die zahlreich vertretenen Blöcke würden nicht weiter stören, wenn sie nicht andauernd blinken, also unzerstörbar und gemeingefährlich wären. Berührt Ihr sie einmal, dreht Ihr Euch sofort. Fahrt Ihr dann weiter und habt nicht gerade einen Fahrer mit herausragender Beschleunigung, rauscht der Block nochmals auf Euch hernieder und Ihr seid platt. Zudem ist die gesamte Strecke offen: Nirgendwo sind Wände oder ähnliches. Mein Favorit für die letzte Strecke ist Bowser Koopa, da er beim Raketenstart alle Gegner zur Seite schiebt und sich während des Rennens fast nie von der Strecke schubsen läßt (sehr, sehr, sehr wichtig!). Gewichtsschwächere Fahrer fliegen mindestens zweimal pro Strecke ins "Nichts". Fahrt Ihr allerdings mit Koopa muß die geringe Beschleunigung in Kauf genommen werden: Er muß von Beginn an auf Platz 1 liegen (kein Problem) und darf 1. nirgendwo gegenfahren und 2. nie, aber auch nicht ein einziges Mal, von der Fahrbahn hüpfen.

Viel Spaß...



- Tiefes Wasser
- Flachwasser, Schnee
- .... Ideal linie
- Maulwurf

# HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

Tel: 02162/12073



**HAMO** OHG Meier & Rösge - Diergardtplatz 6/7 - 4080 Viersen 1  
Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie "Im Handel" sind - Wir versprechen keine Mondartikel die es noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irreführungsrabatten (plus 28 DM Porto) Aber wir liefern: (nicht nur versprechen) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service. **That's It**

## HAMO

Wir halten in unseren Geschäftsräumen ständig mehr als 1000 Softwaretitel vorrätig Die aktuellsten Neuheiten, die absoluten Renner, die Klassiker, und die Geheimtipps. Aber vor allem sicher auch genau das richtige für Sie **Für MS-Dos und AMIGA**

Alles was erschienen ist, haben wir auch lieferbar

Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt

## HAMO

Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine voluminösen Ankündigungssorgen und keine leeren Versprechungen. -- **Versprochen !!**

ACTION REPLAY MK3 A500 189,-

Wing Commander AMIGA 89.50

## HAMO

Keine halben Sachen wenn es ums Angebot geht. Egal ob Sie ein Modem einen Drucker oder einen kompletten Rechner, ein Netzwerk oder eine Speichererweiterung suchen. Egal ob für AMIGA oder PC

16 Bit AT Bus Festplatte 105 MB A500 nur 998,-

History Line PC oder AMIGA je OM 89.50

## HAMO

Wir sind **MAGIC MUSIC Partner** - Bei uns finden PC - Anwender das ganze Spektrum des sehr hochwertigen **ROLAND** - Equipments - alles original vom deutschen Distributor. Keine Graumimporte - volle deutsche Garantie

Gravis King of Joystick PC nur DM 89.50

Gravis King of Joystick AMIGA nur OM 79.50

## HAMO

Aber wir sind ja nicht verheiratet mit Roland. Daher liefern wir seit vier Jahren auch die original **CREATIVE LAPS** Soundkarten. Und zwar nur die Originale, keine billigen Nachbauten - den SBPro 3.1 zum Beispiel schon für DM 298,- den SB 2.0 schon für DM 198,- natürlich die deutschen Versionen

ACTION REPLAY MK3 Amiga 500/500+ 189,-

deutsche Komplettlösungen zu vielen Spielen lieferbar

## HAMO

Fordern Sie doch einfach schriftlich unsere **Gratis Gesamtpreisliste** an. Alle schriftlichen Anfragen nehmen an unserer monatlichen Softwareverlosung teil. Unbedingt Computersystem angeben. Unbedingt korrekte Adresse angeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bestellungen beeinflussen nicht die Gewinnchancen.



**THRUSTMASTER**

Flight Control 189.50  
Weapon Control 189.50  
Rudder Control 279.50

Ein paar Angebote nur so zum Beispiel

ROLAND LAPC-1, die Version	989,-
ROLAND SCC-1, die Neue!	989,-
Soundblaster 2.0	189,-
Soundblaster 2.0 Microchannel	479,-
Soundblaster Pro 3.1 Basic	299,-
Soundblaster Pro 3.1 Advanced	359,-
Portblaster für Laptops etc.	349,-
Midiblaster Waaahnsinn	479,-
Soundblaster Pro 16 ASP	549,-
VideoBlaster	749,-
CD-ROM zum Soundblaster Pro	599,-

Call BTX: **HAMO#**

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6,-, bei Nachnahme + DM 8,-. Mit (\*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und Änderungen ausdrücklich vorbehalten. Preisliste gegen DM 2,- in Briefmarken. FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# > Händleranfragen erwünscht < **Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.**

## Level 1

Hier wohnen Grün- und Graugoblins und menschlich Ausgestoßene.

1. Die Wachstation der Graugoblins. Um mit King Ketchaval zu sprechen, müßt Ihr an dem Wächter Eb vorbei.

2. Königin der Graugoblins, Retichall. An Ihr vorbei gelangt Ihr zu

3. Kerchaval, König der Graugoblins. Er ist ein erbitterter Feind von Vernix, dem König der Grün-Goblins.

4. Wächter Drog, der die Tür zum Grün-Goblin-Reich bewacht.

5. Vernix, König der Grün-Goblins. Schmeichelt ihm, er weiß einiges über die Ancient Illuminated Seers of the Moonstone, deren Verbündete, die Lizardmen, und den Gerüchten über die Talismane des Schurken Cabirus.

6. Lanugo, Wächter des Grün-Goblin-Königs. Er weiß einen vortrefflichen Moderwurm-Eintopf zu bereiten und unterhält sich gern darüber. Merkt Euch das Rezept.

7. Bragit, eine menschliche Kreatur. Es hilft den in Gefangenschaft geratene Abenteuer und weiß, wie man seinen Aufenthalt hier überleben kann. Ferner kennt er Fluchtrouten aus dem Gefängnis der Graugoblins (13).

9. Hagbard, Anführer der Geächteten. Er berichtet über einige Eigenschaften der beiden Goblin-Stämme.

10. Gulik, ein Ausgestoßener. Er spricht nur mit Widerwillen mit jemandem, der nicht vorher mit Hagbard gesprochen hat.

11. Graugoblin Jaacar. Er ist vom "Ausgang" (12) fasziniert.

12. "Geheimsausgang". Es ist ein Gang, der ins nächste Level des Labyrinthes führt. Kein Goblin ist je wieder lebend herausgekommen.

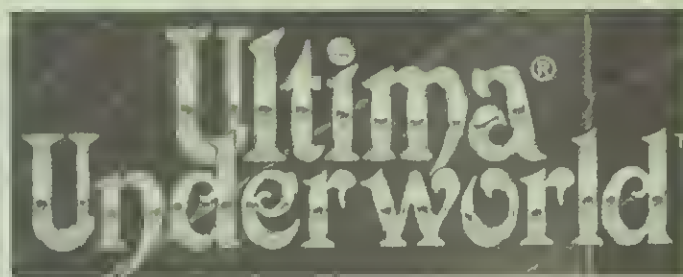
13. Graugoblin-Gefängnis. Außerhalb der Zelle ist ein Druckknopf, der die Gefängnistüren mechanisch öffnet. Solltet Ihr hier gefangen gehalten werden, sucht einen langen Stab, um den Druckknopf zu erreichen.

14. Exotische Silberblume. Bei Berührung verwelkt sie und hinterläßt einen silbernen Samen. Der richtige Umgang mit dem Samen ist an die Wand geschrieben.

15. Geheimtür zum Schrein Cabirus.

16. Druckknopf, der die Tür öffnet zum

17. Schreinraum, der zu Cabirus Zeiten oft für das Vortragen von Folter-Mantras genutzt wurde.



## Clue Book, Teil 1 von 2

**Arial, die Tochter des Königs von Britannia, ist von dem bösen, macthungrigen Tyball entführt worden. Ihr, als der Avatar, sollt sie aus den Händen dieses Ungeheuers befreien.**

18. Ein Acid Slug, der einen Orb bewacht, der die Zukunft vorhersagen kann. Werft einen Blick hinein.

19. Eine Heilquelle. Verletzungen, die Euch auf diesem Level verursacht wurden, verheilen.

20. Navrey Night-Eyes, eine Spinne. Ihr Faden ist sehr stark, sammelt etwas davon.

21. Manche Monster schlepen ihre Beute hierher.

22. Im östl. Raum befinden sich die Schalter, die die Höhe der Plattformen im westl. Raum regeln. Die Plattform ist am

niedrigsten, wenn der Hebel nach oben zeigt, und steigt, wenn der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht wird. Der Ausgang über die Plattformen ist ratsam.

23. Runensteine.
24. Zauberschriftrolle.
25. Runensteine.
26. Schlüssel.

## Level 2

wird bewohnt von wunderschönen Mountainmen und Anguished Human.

1. Falls Ihr tatsächlich durch den Goblin-"Geheimsausgang" gekommen seid, haltet Euch in Richtung Süden.

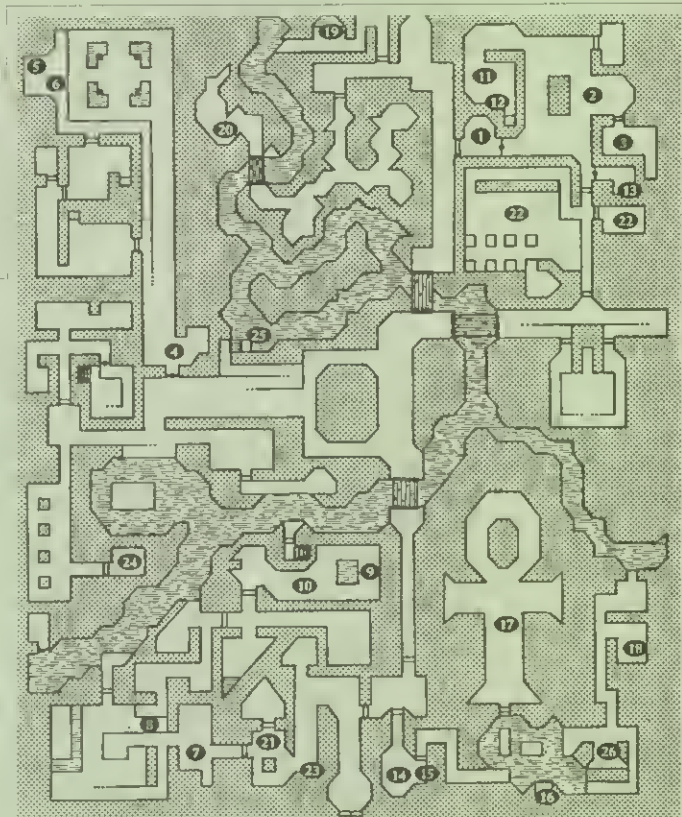
2. Corby, ein Anhänger der Cabirus-Idee. Er war ein Freund Cabirus und kann Euch von den acht Talismane und deren Bestimmung erzählen, nicht jedoch deren Aufenthaltsort.

3. Brawnclan, Wächter des Mountainmen-Gebietes. Begegnet ihm herzlich.

4. Goldthirst, König der Mountainmen. Sprecht ihn nicht auf seine Zwergengestalt oder seinen Schätzen an. (Eines seiner Schätze ist ein Edelstein-Cutter of Great Coulness, der beste Handwerker seiner Art. Die anderen sind Tand. Ein glänzendes Geschenk erfreut den König und er schenkt Euch ebenfalls etwas.)

5. Der Oaf Steeltoe ist Wächter der königl. Schatzkammer. Wollt Ihr die Schätze sehen, spricht des Königs Paßwort "Deco Morono".

6. Hewstone, ein Goldbergwerker. Er plaudert gern über seine Arbeit.



## LEVEL ONE

- (1) Eb (Gray Goblin sentry)
- (2) Retichall (queen of the gray goblins)
- (3) Ketchaval (king of the gray goblins)
- (4) Drog (green goblin sentry)
- (5) Vernix (king of the green goblins)
- (6) Lanugo (King Vernix's guard)
- (7) Bragit (outcast)
- (8) Chasm
- (9) Hagbard (leader of the outcasts)
- (10) Gulik (outcast)
- (11) Jaacar (gray goblin)
- (12) Privy
- (13) Gray goblin prison
- (14) Silver Sapling
- (15) Secret door to shrine
- (16) Button trigger
- (17) Shrine
- (18) Orb
- (19) Healing fountain
- (20) Navrey Night-Eyes (spider)
- (21) Loot
- (22) Platforms and dials
- (23) Runestones
- (24) Spell scroll
- (25) Runestones
- (26) Key





7. Ironwit, ein Mountainman, einst ein Techniker. Sein Jammern über verlorengangene Blaupausen läßt Euch hellhörig werden. Er weiß, wo ein Zaubertrank zum Fliegen liegt, jedoch liegt daneben eine giftige Ampulle, die genauso aussieht.

8. Bergwerkseingang.

9. Eine Spinne bewacht einen Schlüssel, der den Mountainmen bisher freien Zugang zu Level 3 gab.

10. Shak ist ein ehrlicher Schmied. Gegen Bares repariert er Waffen der anderen Bewohner. Er weiß einiges über zwei von Cabirus Talismane, dem Sword Caliburn und dem Shield of Valor. Er weiß, daß das Schwert zerbrach, nicht jedoch, wo die Teile zu finden sind.

11. Das Lager eines Gazers, das die Mountainmen terrorisiert. Seid in seiner Nähe vorsichtig. Greift nicht an.

12. Tür zur Treppe zum 3. Level.

13. Antike Flöte.

14. Schatzkammer König Goldthirsts.

15. Zaubertrank zum Fliegen.

16. Ein Schrein.

17. Der Schlüssel öffnet die Tür zu den Räumen 15 (Zaubertrank) und 18 (Blaupausen). Vorsicht beim Herausholen des Schlüssels, der goldene Pfad ist der sicherste Weg.

18. Blaupausen.

19. Das Rohr führt hinunter zu Level 3. Untersucht die Überreste eines Abenteurers auf Eurem Weg hinunter. (Ihr landet nordöstl. von Raum 6 im 3. Level). Trinkt vorher noch aus dem

20. Heilbrunnen, solltet Ihr verwundet sein.

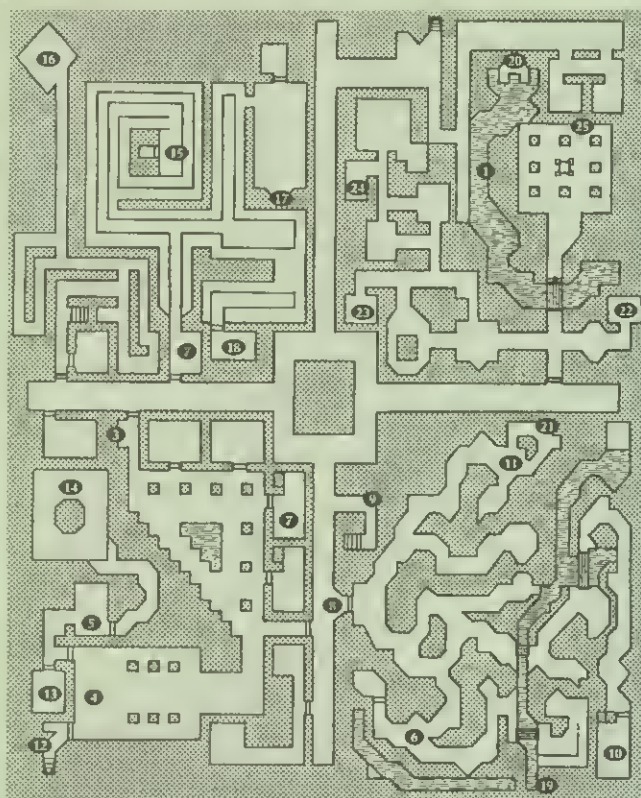
21. Runensteine.

22. Mantra-Schriftrolle

23. Mantra-Schriftrolle

24. Mantra-Schriftrolle

25. Beute.



## LEVEL TWO

- (1) Level One privy outlet
- (2) Corby
- (3) Brawnclan (mountainman guard)
- (4) Goldthirst (king of the mountainmen)
- (5) Steelroe (guard of Goldthirst's hoard)
- (6) Hewstone (mountainman miner)
- (7) Ironwit (mountainman engineer)
- (8) Mine entry
- (9) Spider and key
- (10) Shak (mountainman smith)
- (11) Gazer
- (12) Door to Third Level stairs
- (13) Antique flute
- (14) Goldthirst's hoard
- (15) Ironwit's flying potion
- (16) Shrine
- (17) Key to potion and blueprints
- (18) Ironwit's blueprints and a runestone
- (19) Drain to Level Three
- (20) Healing fountain
- (21) Runestones
- (22) Mantra scroll
- (23) Mantra scroll
- (24) Mantra scroll
- (25) Loot

## Level 3

Lizardmen und Banditen. Die Lizardmen verstehen zwar die menschl. Sprache, sprechen sie aber schlecht. Ihr solltet versuchen, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden.

1. Um durch die komplizierte Tür zu kommen, folgt der Druckreihenfolge, die der Plague diktiert.

2. Sseetharee, ein grünhäutiger Lizardmen, ist der Gefängniswärter. Ihr könnt bei ihm Lebensmittel eintauschen.

3. Gefängnis der Lizardmen. Ein Gefangener namens Murgo, Dieb und Assistent von Dr. Owl (der drei Level tiefer lebt), ist geistig etwas zurückgeblieben. Er hat auch keine Zunge. Dr. Owl schätzt ihn, weil er einige Worte der Lizardmen-Sprache

versteht. Laßt sie Euch beibringen.

4. Zak, leicht durchgedreht, sammelt ständig Lichter, Lampen, Taschenlampen, alles was die Dunkelheit abhält. Unter seinem Sammelsurium befindet sich einer von Cabirus Talismane, der Taper of Sacrifice, ein Talisman für das Gute.

5. Ishtass, ein grauhäutiger Lizardman, ist wie alle Lizardmen ruhig und intelligent. Er spricht sogar einige Brocken der menschlichen Sprache. Er fürchtet sich davon, von dem

Lizardmen-Helden Ossika zu hören. Auch kennt er die Geschichte des zerbrochenen Schwertes von Sir Cabirus, Caliburn.

6. Die Gebeine des Helden Ossika.

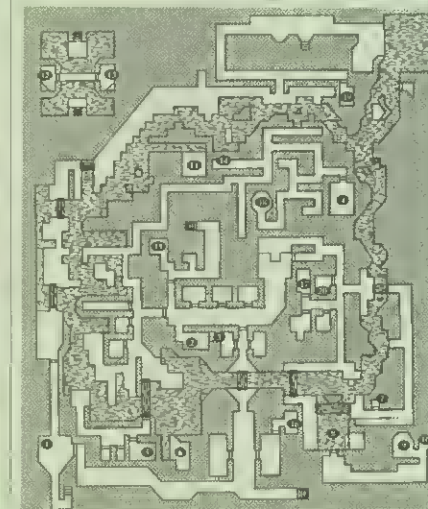
7. Hinter einer Geheimtür findet Ihr einen Hebel, der den naheliegenden Teich entwässert.

8. Ein Teich.

9. Sir Cabirus Schwert Caliburn.

10. Ein Schrein von einem Heilbrunnen verziert.

11. Sir Cabirus Cup of



## LEVEL THREE

- (1) Plaque
- (2) Sseetharee (lizardman jailor)
- (3) Lizardman jail
- (4) Zak (knight)
- (5) Ishtass (lizardman)
- (6) Ossika's bones
- (7) Lever
- (8) Pond
- (9) Blade of Caliburn
- (10) Shrine and healing fountain
- (11) Cup of Wonder
- (12) Key
- (13) Key of Courage
- (14) Shrine
- (15) Loot
- (16) Loot
- (17) Spell scroll from Ishtass
- (18) Runestone
- (19) Loot
- (20) Mantra plaque





Wonder. Er ist erst zu erkennen, wenn Ihr den dreiteiligen Mantra aus Level 6 spricht. Spielt auf der Flöte die Melodie von "Mardins's Song of Wonder" und der versteckte Cup erscheint.

12. Dieser Raum ist voller Monster. Sie bewachen den Schlüssel zum Key of Courage.

13. Der Key of Courage. Nur mit dem Schlüssel aus Raum 12 dieses Levels kann diese Tür geöffnet werden.

14. Ein Schrein.

15. Beute.

16. Zaster.

17. Zauberschriftrolle von Iss'leek.

18. Runenstein.

19. Beute.

20. Mantra Plague.

#### Level 4

Im Südwesten leben Knights, im Osten Trolle und gelegentlich eine menschl. Kreatur.

1. Linnet kennt sich hier bestens aus und weiß viel.

2. Dorna Ironfist ist Anführer der Knights of the Order of the Crux Ansata. Er ist tugendhaft, bescheiden und weise. In seinem Besitz befindet sich einer von Cabirus Talismanen, the Standard of Honor.

Sollte sich einer von Euch der Order der Knights anschließen wollen, um die Gruppe zu infiltrieren, muß er/sie sich dem Einweihungsritual unterziehen. Derjenige sollte erst mit einem Knight sprechen und auf die Frage, ob er/sie ein Kämpfer ist, antworten, nur wenn es notwendig wird. Danach muß derjenige zu Dorna zurückkehren und sich der Zeremonie unterziehen.

Die Zeremonie besteht aus Fragen und kluger Antworten.

Frage: Identify thyself...?

Antw.: A poor child of my mother.

F: Are thou willing?

A: Yes.

F: Dost thou submit?

A: Yes.

F: Take it and drink it.

A: Trink es sofort. Solltest Du gefragt werden, gebe Deine Angst zu.

Danach werden eine oder zwei Aufgaben erteilt. Dorna ist auf der Suche nach dem Writ of Lorne. Zweifellos wird er Euch mit der Suche beauftragen. Es befindet sich im Besitz der Trolle. Rawstag, der Wächter des Writs, läßt sich später mit einem roten Edelstein erpressen.

Auch Cecil und Meredith halten sich hier auf. Sie kann wegen der Aufnahme angesprochen werden. Cecil kennt eine Mantra, die bei Keulenverletzungen oder solchen mit anderen stumpfen Gegenständen heilt. Meredith weiß von einer Mantra, die einen gezielter Pfeile schließen läßt.

3. Doris kennt eine Mantra, die bei Schwertkämpfen unterstützt.

4. Kyles Mantra hilft beim Axtkampf.

5. Derek benötigt dringend einen Gem Cutter. Gebt Ihr ihm einen, kann er Euch Schmuck herstellen oder er führt Euch zum Aufenthaltsort von Cabirus Ring of Humile.

6. Trisch ist geistig nicht mehr voll auf der Höhe. Zaks Diebstahl des Taper of Sacrifice, eines der acht Talismane Cabirus, hat ihn ziemlich mitgenommen.

7. Ree hängt den guten alten Zeiten von Cabirus nach. Der Golem, der zwei Level tiefer

wohnt, beansprucht viel seiner Zeit.

8. Von einem früheren Kampf zwischen Tyball und Baron Almrie könnten noch Münzen und rote Edelsteine herumliegen, die beim Aufsammlen übersehen wurden.

9. Feznor hat gelernt, viele der Fallen und Rätsel des Abyss zu beeinflussen, z.B. das Rätsel des Bullfrog (20), des Vulcano Waterfalls (21), der Tür der Levers (19) und einem Maze. Widerspricht ihm nur nie.

10. Biden liegt hier, verwundet in einem Kampf mit Rodrick, dem Chaos-Knight. Vermutlich wird er an seinen Wunden sterben, da er zu stur ist, zu seinen Brüdern zurückzukehren.

11. Sethar ist der Chief-Trader von feuerfesten Drachenschuppen (einst fand er einen toten Drachen und behauptet, ihn getötet zu haben) und ißt für sein Leben gern Moderwurm-Eintopf (wißt Ihr das Rezept noch?). Die Schuppen eignen sich gut für ein feuerfestes Schutzschild, daß Ihr herstellen lassen könnt.

12. Lakshi ist ein unglücklicher, stets freundlicher Troll. Auch er ist Rodrick begegnet.

13. Oradinar ist ein Opfer der Baron Almrie Justiz. Er

fischt im nahen Teich und zeigt anderen, wie sie damit überleben können. Bei Gefahr verkriecht er sich.

14. Der Troll Rawstag bewacht eine kleine Schatzkammer. Für einen roten Edelstein läßt er Euch ein.

15. Die Schatzkammer der Trolle. Bis auf den Writ of Lorne ist es leer.

16. Die war einst die Festhalle zu Cabirus Zeiten. Nun hält Rodrick, ein Knight, sich hier auf. Er hat sich inzwischen gegen seine Leute gewandt und fügt ihnen und anderen ständig neuen Schmerz zu.

Bittet ihn, Euch den Maze zu zeigen, nur er besitzt den Schlüssel zu der Tür.

17. Hinter der Tür ist eine Goldplatte. Mit der richtigen Hebelkombination läßt sie sich öffnen (Silber, Gold, Gold, Silber, Silber, Gold).

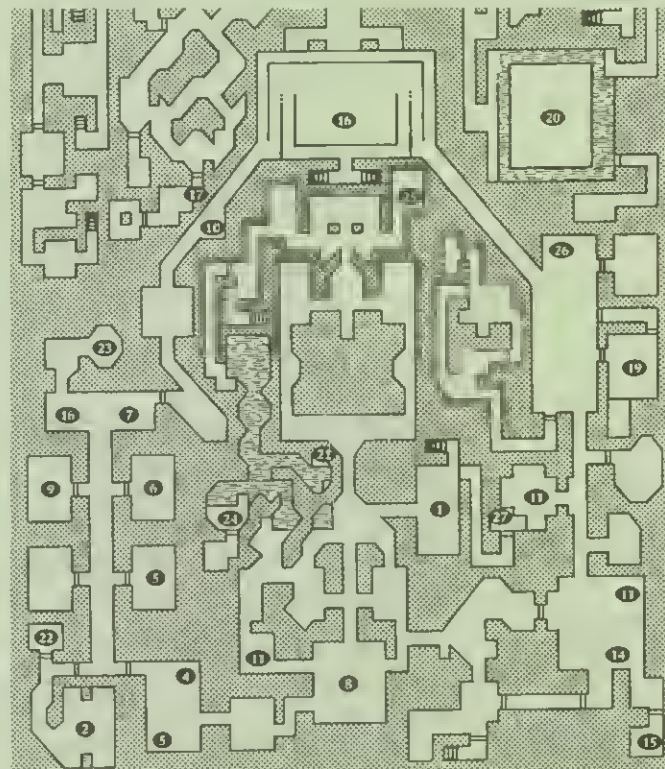
18. Sollte die Kombination nicht stimmen, untersucht die Grabsteininschriften. Die Reihenfolge der i-Punkte ist ausschlaggebend.

19. Einer der Hebel an der Wand läßt sich mit einer Stange erreichen. Eine Plattform hebt Euch auf eine Höhe, um einen weiteren Hebel zu bewegen, der wiederum eine Plattform regelt, usw. bis Ihr durch den Raum gelangt.

su Fortsetzung In der nächsten Ausgabe

#### LEVEL FOUR

- (1) Linnet (knight)
- (2) Dorna Ironfist (leader of the knights)
- (3) Doris (knight)
- (4) Kyle (knight)
- (5) Derek (knight)
- (6) Trisch (knight)
- (7) Ree (knight)
- (8) Battle site
- (9) Feznor (knight)
- (10) Biden (knight)
- (11) Sethar (troll)
- (12) Lakshi (troll)
- (13) Oradinar
- (14) Rawstag (troll)
- (15) Trolls' treasure chamber
- (16) Cabirus' dining hall (Rodrick)
- (17) Secret door
- (18) Gravestones
- (19) Platform and lever room
- (20) Platform and dials room
- (21) Alcove
- (22) Knights' armory
- (23) Shrine
- (24) Runestones
- (25) Runestones
- (26) Runestones
- (27) Loot





**Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest  
und ein gutes Neues Jahr!**



**Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069**

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorzuschüsse 25,-

**31,6%**

**Auf die empfohlenen  
Verkaufs-  
preise  
der Hersteller**

**31,6%**

**Nachlaß Nachlaß**

**Nachlaß Nachlaß**

Programm	Amiga	IBM
1869	DV 68,37	82,04
A-Train	Vorb.	95,72
A.T.A.C.	DA 54,68	95,72
Acies of the Pacific	DV 68,37	82,04
Alone in the Dark	DA 54,68	95,72
Amazon	DA 54,68	81,52
Assassin (Team 17)	DA 54,68	
Another World	DA 47,64	
Apidya	DA 58,10	
Aquatic Games	DA 54,68	
Armour Geddon 2	DA 61,37	68,37
Airbus A 320	DA 88,89	95,72
BAT 2	DV 68,37	82,04
B-17 Flying Fortress	DA 68,37	95,72
Bane o.t.Cosm. Forge	DV 68,37	68,37
Battle Isle	DV 68,37	82,04
Battle Isle Delatisc	DV 41,00	41,00
Birds of Prey	DA 75,20	88,87
Blmap Bros.Vol.1	DA 54,68	
Black Caryl	DV 54,68	68,37
Body Blows	DA 54,68	
Buck Rogers 2	DA 61,52	61,52
Bundesliga Man. Prol.	DV 68,37	68,37
Campaign	DV 64,95	75,21
Canterese	DV 61,52	61,52
Civilization	DV 78,62	95,72
Crisis in the Kremlin	DA 54,68	95,72
Cool Croc Twins	DA 54,68	61,52
Conquest of the Longbow	DV 68,37	82,05
Comanche Maximum Overk.	DA 68,89	68,89
Cruise for a Corps VGA	DV 61,52	68,37
Cyberblast	DA 41,01	
Cytron	DA 54,68	
D-Generation	DA 41,01	68,37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV 68,37	82,04
Die Hard 2	DA 54,68	61,52
Dark Seed	DV 82,04	88,89
Dark Half	Vorb.	82,04
Darklands	Vorb.	95,72
Dar Patrizier	DV 68,37	82,04
Deliverance	DA 54,68	
Das Schwarze	DV 68,37	82,04
Death Knights of Kryn	DV 68,37	61,52
Dune	DV 81,52	75,20
Dune 2	DV 61,52	75,20
Die Kathedrale	DV 82,04	82,04
Discovery	DV 61,52	68,37
Doodle Bug	DA 54,68	
Dynablaster (mil Adap.)	DA 61,52	61,52
Eco Quest	DV 75,20	82,04
Elvira 2	DV 68,37	82,04
Elite Plus	DV 68,37	88,89
Eternam	DV 75,20	75,20
European Championship	DA 54,68	61,52
Epic	DA 61,52	75,20
Eye of the Beholder 2	DV 82,04	82,04
Falcon 3.0	DA 54,68	95,72
Fireforce	DA 47,85	
Fire and Ice	DA 54,68	
F-15 Strike Eagle 3	DA 78,62	95,72
Formula 1 Gr. Prfx	DA 68,37	82,04
Gabilins 2	DA 54,68	68,37
Gods	DA 68,37	68,37
Global Effect	DA 68,37	95,72
Global Conquest	DA 68,37	95,72
Grand Prix Unlimited	DA 68,37	95,72
Gunship 2000 VGA	DV 68,37	82,04
Heart of China	DV 68,37	82,04
Hexuma	DV 82,04	82,04
Heimdal	DV 75,20	75,20
History Line	DV 68,37	82,04
Hook	DA 54,68	75,20
Indiana Jones 3 Adv.	DV 61,52	68,37
Indiana Jones 4	DV 82,04	88,89
Inca	DV 54,68	82,04
Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA 54,68	
James Pond	DA 17,06	
James Pond 2 (Robocod)	DA 54,68	
Jim Power	DA 54,68	
John Madden Football 2	DV 58,10	68,37
KGB	DV 68,37	82,04
Kaiser	DV 88,89	88,89
Kings Quest 5	DV 68,37	95,72
Kings Quest 8	DV 68,37	82,04
Les Manley Lost in L.A.	DV 68,37	68,37
Legend	DA 61,52	68,37
Leather Goddesses 2	DA 68,37	82,04
Leisure Larry 5	DV 68,37	82,04
Legend of Kyrendia	DV 64,95	75,20
Lemmings	DA 54,68	68,37

Programm	Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA 41,00	47,84
Lemmings Boot+ADD QN	DA 54,68	61,52
Links	DA 75,20	88,89
Links 386 Pro	DA 102,56	
Lure of the Tempress	DV 61,52	68,37
Lord of the Rings 2	DA 68,37	68,37
Lotus Espri T.Ch. 3	DA 54,68	
Mad TV	DV 68,37	82,04
Mania	DA 95,72	
Manchester United Euro.	DA 54,68	61,52
Maniac Mansion	DV 61,52	61,52
Mega lo Mania	DA 61,52	75,20
Mega lo Mania/		
First Sam.	DV 61,52	
Might and Magic 3	DV 68,37	82,04
Might and Magic 4	DV 68,37	68,37
Microprose Golf	DA 78,62	78,62
Monkey Island	DV 68,37	82,04
Monkey Island 2	DV 82,04	82,04
No Second Price	DA 61,52	61,52
Nove 9	Vorb.	82,04
Premiere	DA 54,68	
PGA Golf Plus	DA 61,52	68,37
Perfect General	DA 75,20	75,20
Prophecy of the Shadow	DA 68,37	82,04
Parasol Stars	DA 54,68	
Pinball Dreams	DA 54,68	54,68
Pinball Fantasies	DA 54,68	
Plan 9 (mit Videalim)	DV 82,04	95,72
Populous 2	DV 61,52	61,52
Pools of Darkness	DV 68,37	68,37
Push Over	DA 54,68	61,52
Police Quest 3	DV 82,04	82,04
Project X	DA 54,68	
Quest for Glory 2	DA 82,04	82,04
Quest for Glory 3	DA 82,04	82,04
Railroad Tycoon	DA 78,62	88,89
Rampart	DA 54,68	68,37
Realms	DV 61,52	75,20
Regent	DV 67,72	
Red Zone	DA 54,68	
Rex Nebular	DA 54,68	88,89
Risky Woods	DA 58,10	58,10
Rise of the Dragon	DV 82,04	82,04
Robocop 3	DA 54,68	Vorb.
Sensible Soccer 92/93	DV 54,68	
Shadow of the Beast 3	DA 61,52	
Shadowlands	DA 61,52	61,52
Silent Service 2	DA 78,62	78,62
Sim City/Populous	DA 81,52	75,20
Slm Earth	DA 95,72	82,04
Starlight 25th Anniv.	DA 68,37	68,37
Starlight 2	DA 54,68	
Striker	DA 54,68	
Street Fighter II	DA 81,52	61,52
Strike Commander	DA 88,89	
Strike Max	DV 61,52	68,37
Special Forces	DA 78,62	88,89
Spelljammer	DA 75,21	
Spellcasting 301	DA 64,95	
Space Quest 4	DV 68,37	82,04
Space Quest 5	DA 82,04	
Space Shuttle	DV 61,52	109,40
Super Tetris	DA 88,37	78,62
Summer Challenge	DA 68,37	68,37
Summoning	DA 68,37	68,37
Tennis Cup 2	DA 68,37	61,52
The Humans	DA 61,52	81,52
The Legacy	DA 88,89	
The Siege	DA 68,37	
Turrican 2	DA 13,54	
Ultima 6	DA 68,37	75,20
Ultima 7	DV 75,20	75,20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV 95,72	
Ultima Underworld	DA 82,04	
Ultima Underworld 2	DA 54,68	Vorb.
Vroom	DA 54,68	
Vroom Data Disc	DA 34,16	
Vikings-Fields of Conq.	DA 54,68	82,04
Wayne Gretzky 2	DA 54,68	
Can. Cup	DA 61,52	61,52
Wayne Gretzky 3	DA 61,52	82,04
Wen	DA 68,37	75,20
Winter Challenge	DA 54,68	68,37
Wizardry 7	DA 82,04	
Wing Commander	DV 75,20	47,84
Wing Commander 2	DV 82,04	
Wing Commander 2 Op. 1	DA 41,00	
Wing Commander 2 Op. 2	DA 41,00	
Wolfchild	DA 54,68	
X-Wing	DA 54,68	Vorb.
Zool	DA 54,68	

**Zu den wichtigsten Spielen Komplettlösungen**

#### Konsolen

##### Game Gear

Grundgerät m. Columns	DA 259,95
AX Batter	DA 55,96
Belmans Return	DA 63,96
Chessmaster	DA 63,96
Donald Duck Lucky D.	DA 63,96
Dragon Crystal	DA 55,96
Factory Penic	DA 55,96
G-Loc	DA 55,96
Mickey Mouse 2	DA 63,96
Ninja Gaiden	DA 63,96
Olympic Gold	DA 71,96
Out Run	DA 63,96
Pengo	DA 47,96
Putt & Putter	DA 47,96
Shinobi 2	DA 63,96
Slider	DA 63,96
Solitaire Poker	DA 63,96
Sonic the Hedgehog 2	DA 63,96
Space Harrier	DA 55,96
Streets of Rage	DA 63,96
Super Monaco G.P.	DA 47,96
Wonderboy	DA 47,96
Woodyboy	DA 47,96
World Class Leaderb.	DA 63,96

##### Lynx 2

Grundgerät	DV 179,95
All Points Bulletin	DA 63,20
Awesome Golf	DA 63,20
Cherquered Flag	DA 63,20
Klax	DA 63,20
Ninja Gaiden	DA 63,20
Paperboy	DA 63,20
Rampage	DA 63,20
Road Blasters	DA 63,20
Rygar	DA 63,20
Shanghai	DA 63,20
Stun Runner	DA 63,20
Toki	DA 63,20
Viking Child	DA 63,20
Warlords	DA 55,20
Xybots	DA 63,20

##### Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV 259,95
Beast Wrestler	DA 89,96
NHLPA Hockey 93	US 119,96
Streets of Rage 2	DA 79,96
Sonic 2	DA 79,96
Thunderforce IV	DA 95,96

##### Zubehör: PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra	79,95
Joyst. Comp. Pro Ster blau	35,95
Soundblaster 2.5	DV 254,95
Soundblaster Pro 4.0	DV 429,95

386 DX, 40 MHz, 4 MB RAM,  
40 MB Festplatte,  
VGA Monitor, 1 x 3,5 LW/  
1 x 5,25 LW  
Preis komplett DM 1898,00

wie oben jedoch 486DX, 33 MHz  
Preis komplett DM 2498,00

##### Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3.5" 1.44 MB	DM 115,95
Teac PC 5.25" 1.2 MB	DM 129,95
Festplatten: Seagate 106 MB 15ms	DM 499,95

#### Auf alle Computerspiele in unserem Programm... Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel,  
verkaufen die Software aber nicht nur an  
Händler, sondern auch an Endverbraucher  
(wie Euch), aber zum **GLEICHEN  
PREIS!!!**

#### Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

#### Für welche Systeme können wir liefern?

Amiga, IBM und Kompatible, Atari ST, C  
64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4,  
Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800,  
Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-  
Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher  
und Komplettlösungen.

#### Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

Ganz einfach:

1. Ihr ruft uns an.
2. Ihr bestellt unseren Katalog gegen  
eine Schutzgebühr von DM 5,00
3. Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

#### Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis  
eines Spiels (steht entweder in der  
Werbung der Hersteller mit dabei oder  
z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter  
„Preis“), den rechnet Ihr mal 0,684, und  
das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns.  
Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC)  
empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00  
99,00 x 0,684 = **67,72**

#### Vorteile für Euch

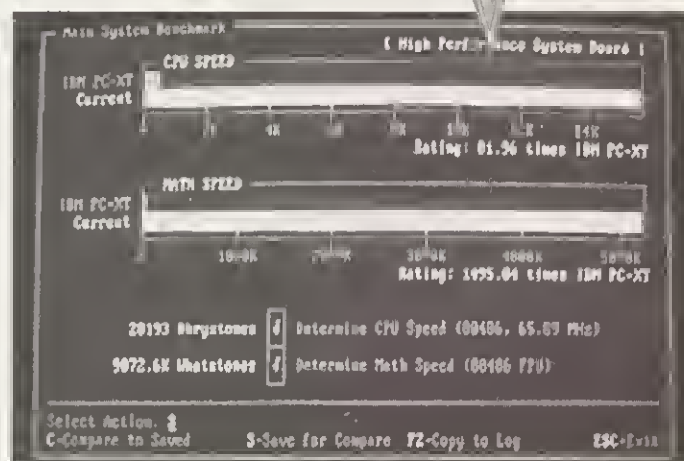
1. **Alle Spiele sind gleich günstig,  
auch die Spiele, die nicht in  
der Werbung stehen, das  
bedeutet für Euch, Ihr könnt  
ein Spiel, das es noch nicht  
gibt, vorbestellen, und könnt  
sicher sein, daß es 31,6%  
unter dem offiziell  
empfohlenen Verkaufspreis  
liegt.**
2. **Alle Aufträge werden  
innerhalb von 18 Stunden  
bearbeitet.**
3. **Alle Spiele in der neuesten  
Version.**
4. **Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt,  
das es noch nicht gibt, habt Ihr  
es ca. 3 Tage, bevor es in den  
Handel kommt.**

# Mehr Megahertz

Im Rennen um immer flottere Rechner hat der kauffreudige Kunde derzeit das Nachsehen. Um die Megahertz-Hetzerei für die Briefftasche erträglicher zu machen, bringt Chipriese Intel jetzt die "Overdrive"-Prozessoren auf den Markt.

Derzeit ist ein Phänomen in der Computerbranche zu beobachten, das lange Zeit nur für Militärs Geltung hatte: die Rüstungsspirale. Mit schöner Regelmäßigkeit schieben Hardwarefirmen neue und vor allem immer schnellere PCs in den Handel. Freudig reagieren Softwarehersteller auf die zusätzliche Rechen-Power und bringen Programme heraus, die nur noch mit der neuesten Computergeneration vernünftig zusammenarbeiten. Dies gilt nicht nur für trockene Anwendungen, sondern auch für vergnügliche Spiele. Begnügte sich der Großteil der Unterhaltungssoftware vor drei Jahren noch mit einem schlichten 286er mit 16 MHz, verlangen viele moderne Spiele einen 386er/33 oder gar einen 486er mit 50 MHz – wie zum Beispiel *Comanche*. Das Nachsehen beim Wettlauf um immer höhere Taktfrequenzen und flottere Rechner hat der kaufwillige Kunde. Bei der derzeitigen Entwicklung kann's durchaus passieren, daß der eben gekaufte High-End-Rechner in drei Monaten schon wieder als überholt gilt.

Aus diesem Grund hat sich der Chiphersteller Intel etwas



Was bringt der schnelle Chip: Benchmark-Werte (Checkit 3.0) nach dem Einbau

Seid Ihr ein Freund schneller Simulationen ist die Extra-Power besonders nützlich: Bei *Comanche* und *Falcon 3.0* ist ein schneller Prozessor ein Muß.

Neues einfallen lassen: Den "Overdrive"-Prozessor. Sinn und Zweck dieser Prozessorreihe ist es, bei einem Modellwechsel nicht den kompletten Computer, sondern nur den alten Chip gegen einen neuen, schnelleren auszutauschen. Dies schlägt sich vor allem in den Kosten nieder: Der Solo-chip ist nämlich um einiges



preiswerter als ein komplett neues System. Aus diesem Grund werden neue Computerplatinen von vornherein mit einem zusätzlichen Overdrive Sockel ausgestattet. Dort steckt man das neue Modell einfach ein. Für ältere Systeme, die diesen Extrasockel nicht haben, bietet Intel ebenfalls neue Prozessoren an.

Das Problem: Overdrive-Prozessoren gibt's derzeit nur für die 80486-Chipserie von Intel. Für 80386er sind solche Bausteine nicht erhältlich. Die beiden Prozessoren, auf die Intel besonders großen Wert legt, sind der 80486 DX2/50 MHz und der 80486 DX2/66 MHz. In diesem Fall bezieht sich die Angabe der Taktfrequenzen auf die interne Rechengeschwindigkeit. Nach außen verhalten sich die Prozessoren wie herkömmliche 486er mit 25 und 33 MHz. Dies ist deshalb notwendig, da die übrige Platine weiterhin auf die Geschwindigkeit des "alten" Prozessors ausgelegt ist. Dadurch, daß der neue Chip intern doppelt so schnell werkelt, gibt's je nach Anwendung Geschwindigkeitssteigerungen von 30 bis 80 Prozent. Vor allem Simulationsfans freuen sich über das Leistungsplus. Derweil einige Spiele nur bedingt von den Mehr-Megahertz profitieren, sorgt das Plus an Power bei komplexen 3-D-Simulationen für einen tüchtigen Geschwindigkeitsschub. Die High-End-Simulation *Falcon 3.0* liegt sich beispielsweise auf einem DX2/66 MHz im Vergleich zu einem 486er mit 33 MHz, nochmal so schön.

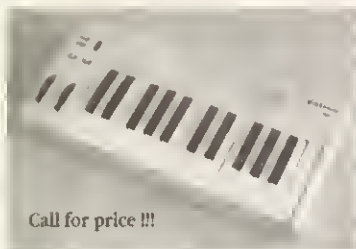
Bevor Sie jetzt loslaufen und sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie erstmal das bestehende Computersystem überprüfen. Um herauszufinden, ob und welcher Overdrive-Prozessor in Ihrem Computersystem verwendet werden kann, wenden Sie sich am besten an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft haben.

mh



## Play your Soundcard

Ideal zum Spielen der Klänge Ihrer Soundkarte



Call for price !!!

- Full-size Tastatur
- Anschlagdynamisch
- 8 Oktaven Transponierung
- 2 Oktaven Keyboard
- Stereoverstärker für Kopfhörer und Lautsprecher

**WEBER'S**  
EDV SERVICE  
Hoch und Schöne

WEBER'S EDV-SERVICE

Niederfeldstr. 3 Fon 02623-4833  
5412 R.-Baumbach Fax 02623-4424

## Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

**KSK - Schöneich**

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04

# dynamic soft

Tel.: 07733 / 3366

## A M I G A

Air Warrior	72,90	Lemmings Data	36,90
Airbus A 320	92,90	Lemmings 2	a.A.
Amberstar (d)	78,90	Lotus Turbo Ch. 3	55,90
Castle o.D.Br.(d)	66,90	Lure o.Tempress(d)	69,90
Chaos Engine	a.A.	MAO-TV(d)	71,90
Civilisation (d)	79,90	Magic Pockets	60,90
O'Generation (d)	59,90	Monkey Island 2(d)	79,90
Oas Schw. Auge (d)	70,90	Pinball Dreams	55,90
Oer Patrizier (d)	72,90	Pinball Fantasies	55,90
Oie Hard 2	61,90	Projekt X	56,90
Dynablaster	70,90	Push Over	59,90
Fire & Ice	60,90	Risky Woods	62,90
Gunship 2000	78,90	Sensible Soccer	60,90
History Line (d)	82,90	Shadowlands	70,90
Hook (d)	60,90	Silent Service 2	78,90
Humans	63,90	Special Forces	78,90
Indiana Jones 4(d)	83,90	Troddler	58,90
Jim Power	66,90	Wing Commander (d)	86,90
Leg.o.Kyrandia(d)	66,90	Wizkid	61,90
Lemmings	43,90	Zool	56,90

Weitere Spiele auf Anfrage - Fast alles lieferbar

Versandkosten: Nachnahme 9,- Vorkasse 6,-

D.Winter Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

# MultiMedia Soft

## Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware)  
Spielen und Testen, Zubehör aller Art!  
"Wir bieten mehr als nur leere Worte!"



Computerspiele in:

0-1150 BERLIN.....Mark Twain Straße 7  
0-5020 ERFURT.....Meienbergstraße 20  
Tel. 0361-669742  
0-5230 SOMMERDA.....Franz Mehring Straße 1  
Tel. 03634-42564  
0-8046 DRESDEN.....Pirnaer Landstr. 239  
Tel. 0351-2230201  
2000 HAMBURG 20.....Heußweg 67  
Tel. 040-4908891  
2000 HAMBURG 70.....Wendemuthstraße 57  
Tel. 040-6528426  
2000 HAMBURG 73.....Saselerstraße 134 d  
Tel. 040-6780605  
2390 FLENSBURG.....Dorotheenstraße 37  
Tel. 0461-54075  
2430 NEUSTADT.....Waschgrabenstraße 11  
Tel. 04561-16189  
2440 LIDENBURG.....Große Schmützstraße 4  
Tel. 04361-1365

4000 DÜSSELDORF.....Berta von Suttner Platz/Hbf  
Tel. 0211-7883776  
4100 OUISBURG 1.....Gravelottestraße 28  
Tel. 0203-667494  
4407 EMSDETTEN.....Frauenstraße 23  
Tel. 02572-89646  
4500 OSNABRÜCK.....Martinistraße 82  
Tel. 0541-434792  
4630 BOCHUM 6.....Sommerdellenstr. 54  
Tel. 02327-10063  
5090 LEVERKUSEN.....Carl Leverkus Str. 2  
0214-403207  
5100 AACHEN.....Mörgensstraße 4  
Tel. 0241-407893  
5160 DÜREN.....Kölnstraße 51  
Tel. 02421-189368  
6000 FRANKFURT.....Mühlgasse 20  
Tel. 069-7077575  
8460 SCHWANDORF.....Klosterstraße 8  
Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr



Fortsetzung von Seite 83

Ankauf-Verkauf von Amiga Game Gear, Mega Drive, GB, Super Nintendo, Spiele, Geräte, kaufe auch alle Neo Geo Spiele. Wellingartner, Harsdörferplatz 17, 85 Nürnberg 30

Verk. A 500, 1 MB, TV-Anschluß, Maus, Joysticks, 1 Orig. Spiel, HB, Workbench, hat noch Garantie, VB 650 DM. Tel. 0841/87046

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Schickt Listen an: Oliver Danko, zum Brühl 4, 7119 Crispinshof, suche Code und Lösung von Futurware

Verk. wg. Hockey, Greet Courts II, Conquest of Camelot, Manchester u. Europe, PGA Tour Golf, je 45 DM, Kick Off II, Extradisk 40 DM. TV Sports, Basketball. Tel. 040/7434628

Verk. Orig. Wild W. World 68 DM, Winzer 42 DM, Mega Lo Mania, First Samurai 60 DM, oder tausche gg. Orig. RR T. Lotus III, Tel. 02157/7841 ab 19 h Michael

Suche orig. Software mit Anl. u. Verp. Liste und Preise an Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1

Verk. A 500, 2. LW, TV-Tuner, Farbmon., 2 Joys, 2 Nadel Farbdrucker, 10 Orig. (Battle Isle, Utopia) PP 10/90 - 10/92 Tel. 06212/7070 Selzburg

Verk. Orig. Pif Fighter 30 DM, Deja Vu 230 DM, ohne Anl. und Verp., Summerlymp 5 DM, PC: Sorcerers get all the girls 50 DM. Tel. 04331/62978

Verk. A 2000 mit Farbmon. mit Spielen und Anwendern, Maus, Joystick, Fachbücher 1100 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmon. + Maus, Joysticks, Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, Top Zustand, 750 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

Verk. für Amiga: Orig. Gobliins für 40 DM + NN. Gunnar Müller. Tel. 04206/7929

Ich suche Amiga und PC Kontakte. Wenn mögl. eine Liste an: Jan Schumacher, Südufer 54, 4773 Mönsee, oder Fax: 02924/2941 ab 20 h Tel. 02924/384

Verk. wg. Systemwechsel: 1 A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, für VB 1250 DM, Bücher + Disks incl. PC Engine, 5 Spiele 400 DM Tel. 089/3615147

Suche A 500, mit Anl. und Verp., zahle bis 350 DM. Tel. 05407/2676 Heiko Tornee, Hubertusring 49

Verk. Orig. z.B. Bards Tale 1-3, Search for the King, Parasol Stars, Heros Quest 1/2, Sierra, Shadowlands, Their Finest Hour, Toki, Invest. Tel. 05382/6106

Verk. Orig. Garrison I + II, Sidewinder II., Conqu. Night Shift, Turrican I + II, el in 1a Zustand. Tel. 07222/29057

Schweiz. Verk. A 2000 B mit GVP II Hardcard 100 MB, Festplatte, 3 MB RAM, OS 2.1, 1084-Mon., Topsoft, Spiele, Jitter Rid und andere Extras für 2000 DM. Tel. 064/532310

Suche Red Baron, oder ähnliches, evtl. mit Turbo-Karte, Milko-Michael Molitor, Tel. 02361/83015

Verk. A 500, erw. auf 1 MB, div. Zub., orig. Spiele, verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Suche mögl. billig neue Prg., schickt Liste an: Dirk Jung, Am Sandberg + Sa. 5653 Leichlingen, suche dringend Deluxe

Verk. orig. Space Quest II 25 DM, Hook 50 DM, Lotus II 45 DM, Maniac Mansion 50 DM, Heart of China 75 DM, Larry II 25 DM, Quest for Glory 85 DM. Tel. 0611/522410 Benjamin

Suche für A 500 Test Drive II, Pinball Wizard oder F15, Strike Eagle III, biete 20-35 DM, Tel. 02226/7808 Johannes Ruhland, 5308 Rhelmbach b. Bonn

Syntaris is searching 4 some guys 2 swap the latest crap. If you wanted 2 swap with us, write 2: Michael Mönnig, Tannenweg 6, 4804 Varsmold, Germany

Verk. A 2000 mit 5 MB RAM, Mon., 2. LW, 3 Spiele, orig. Dig., Bücher, Hefte, VB 1987 DM. Tel. 06126/56773 ab 15 h Michael

Verk. Orig. Spiele: Indy Jones, Adv., M1 Tank Platoon, F16 Falcon, Mission I + II, Dungeon Master I + II, Grand Prix, Preis 20-80 DM. Tel. 07031/805019 Fax: 07031/806511

Verk. Amiga Orig. Spiele, Liste unter Tel. 089/7911422

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, nur zus. 2. LW, 800 DM. Tel. 089/7911422

Verk. Amiga Orig. Palrizier, Sensible S., Mad TV, je 40 DM, Pirates, Pinball, Dreams je 30 DM, Beach Volley 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. Amiga Orig. Lemmings, Pirates je 30 DM, Oil Imp., Stunt Car R., Beech Volley, Italy 90, M.U.D.S. je 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW 3,5" HF-Mod., Spiele, Orig., für VB 950 DM, Vortex Festplatte, Vortex Festplattencontroller, VB 400 DM, KCS Power Board, VB 150 DM. Tel. 02133/43518 Krieger

Verk. A 500, 1 MB, Farbfernseher, TC Mod., Abdeckhaube, Joy/Mous, 210 Top Spiele, Bücher, 10 Power Play, alles o.k. nur 1499 DM. Tel. 0231/375705

Sonderpreis Amiga Orig. The Humans 40 DM, Space Ace 20 DM, J.W.W. Snoker 20 DM, Manchester U. Europe 20 DM, Farmon. Philips MM8833 200 DM. Tel. 07131/403463 Oli

Verk. Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Master System. Liste gg., 1 DM RP bei: Helmut Sauter, im Winkel 2, 7994 Langenargen, nur Orig.

Verk. orig. M. Island II, Epic, Mega Lo Mania, Mad TV, Jaguar XJ 220, Grand Prix F1, F-15 II, je 35 DM. Tel. 03735/65531 eb 16 h

Verk. A 500, 1088 Mon. 1 MB, 2. LW, Comp., Tisch, Meus, Ped, 100 Leerdisk, 14 Orig., Spiele, A. Basic, WB 1.3, A. Extra 1.3, 2 Diskboxen, VB 1250 DM. Tel. 089/3154227

Orig. Might & Magic 2+3, Thunderh., A320, F15, F19, Cadaver, Abandoned Places, Epic, Alien Breed, Dungeomn Master, Pirates, Monkey Island I + II, Lotus II. Tel. 06542/22160

Amiga Orig. Special F., Antar., M1 Tank Plat., Flight of the Intruder, Ch. of Kryn, O.N. of Keynn, Silent S., Battle Isle Data, Sim Ant. Tel. 06542/22160

Suche für A 500 Farbmon. 1084 S, mit Anschlußkabel nur 100 % o.k., zahle 250 - 300 DM. Tel. 0981/14410 19-20 h

A 500, 1 MB RAM, 2. LW, 60 Disks, 1 Joystick, 1 Mouse, TV-Adapter, X-Copy Prof. mit Lotus III, Hexuma, Elvira II, Mausmatte, u.a. Extras supergünstig für nur 650 DM. incl. Porto + Verp. Tel. 08191/21486

Battle Isle 35 DM, Dungeon Master 35 DM, SO II 35 DM, SW III 50 DM, SO IV 60 DM, 3D-Kit 60 DM, A320 60 DM, Indy III 40 DM, Populous II 40 DM, RA 25 DM. Tel. 08151/6361

Verk. Orig. Battle Isle + Zusatzdisk, je 35 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. A 500, Speichererw. + 2 Joysticks, Maus, TV-Mod., Viruscope, 85 Disks, 15 PD Disks, NP 950 DM, FP 600 DM. Tel. 0271/315579 ab 16 h Tobias

Verk. A 500 plus 2 MB, 2 Joys, 7 Monate ell. noch 5 Monate Garantie, 5 Orig. Spiele, z.B. Gobliins ca. 50 Disks für 900 DM, NP 1190 DM, Angeb. Carsten Köhler, Mühlbachstr. 6a, 6840 Löffelbach

Verk. Spiele für A 500, schreibt an: Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. M + M III 40 DM, Imperium 30 DM, Prof. Page V 1.2 150 DM, Int. Soccer 25 DM. Tel. 08443/8102

A 500, 1 MB, 1084 S, TV-Tuner, Software, Willy Beamish, HD-LW, Abdeckhaube, 3 Disk-Boxen, 2 Joysticks, NP über 3000 DM, VB 2000 DM. Tel. 03425/2440

A 500 zu verk., 1 MB, 2. Floppy mit ca. 30 Orig. Spielen, Populous II, Monkey Island II, Fire & Ice, Dark Queen of Kryn, Sens. Soccer u.v.a. M. Schuster. Tel. 06151/41292

Biete Orig. Monkey Island, Chuck Rock, Pang, Toki, Manchester, Europa, Midwinter, Jumping Jackson, Rainbow Collection je 20-40 DM + NN. Tel. 08671/20252 suche Adventures

Verk. A 500, 1 MB, Mon. 1084 S, 20 Orig. Spiele, Maus, Joysticks, Anwendersoft, 9-Nadel-Druker für nur 1150 DM, VB, Christian Zeiler. Tel. 08106/4661 Fr-17-19 h

Verk. incl. Porto: Monkey Island I + II, je 40 DM, Devpac Assembler 2.0 für 80 DM, Klax und Immortal je 10 DM, schreibt an Dirk Kaußewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Österreich: Verk. A 2000, Mon. 3. LW, 280 Disks, viel Zub., 2 Mäuse, Joystick, Mag. Orig., Top Zustand, extrem günstig! Tel. 06434/4263

Verk. Amiga CDTV 1 MB, Maus, Taslatur, 2 Diskl., 2 CD's u.v. Orig. Disks, z.B. Silent S. II, Battle Isle, Vroom für 1250 DM. Tel. 07054/7024

A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, 2. LW, alles 1 Jahr alt, Orig. Zub., Maus, HB, Stick, VB 1100 DM. Tel. 05462/1820

Verk. A 500, 1 MB, Mon. Philips 8833 II, Bücher, Drucker Star LC 10, Joys 20 Games, Populous II, S. Service II, G. Prix, F. One, Turicani I + II, F-16, F-19, für 1500 DM. Tel. 0331/962943 Marc

Amiga Orig. zu Superpreisen. Ab 10 DM, z.B. Battle Isle u.a. alle neu, Liste gg. Freumschlag an: H. Springer, Lennestr. 77, Ö-1200 Frankfurt Oder

A 500, 1 MB, Mon., Farbdrucker, 2 Joysticks, 150 Disks, 2 Floppy, 4 Bücher, 5 W. alt 1600 DM. Tel. 06661/5569 Eric

Amiga Orig. neu ab 10 DM, schickt eure Spieleliste mit Preisvorstellung an: Gudrun Thomas-Stamprath, Else-Brandströmstr. 7, 4242 Rees 1. Tel. 02851/1652

Verk. Wing Commander, Desert Strike, Gunship 2000, Pinball Fantasies, Slim Earth, u.a.m., je 20 DM, Jesper Sorensen, Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Die beste Amiga PD-Software: Spiele, Bilder, Musik, Demos, Megademos, nur des Besten 2000 Programme plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielungsabsicht, da zum reinen Selbstkostenpreis. Gg. 3 DM RP gibt es Komplettlise und ne Disk mit Kostproben. J.D. Mailänder, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, TV-Kabel, 6 Prig. (Bundesliga Man, Prof. Indy III, Mad TV usw.) für 600 DM. M. Vonnahme. Tel. 07195/62450

Verk. Amiga-Orig. Carrier Command, Microprose Soccer, Thunderstrike, Special F., einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

## MS-DOS

Verk. 386/25, HMB Ram, 52 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Mon., Soundalaxy, NX, MS-DOS 5.0, PC Tools 7.0, Windows 3.0, Aces of the Pacific, VB 2500 DM. Tel. 07141/11998

Verk. od. fausche: Lost Reasures of L. Wizardry 7, Gunship 2000, Flames of Freedom, Powermonger, Werlords, PGA Golf, Castles, Strommasler, Age, Tel. 06421/31138

Suche Tauschpartner für IBM-PC 3,5" und 5,25" LW, schickt eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adent. Tel. u. Fax Österreich 06245/3115

Tausche Orig., habe Darkseed, Falcon III, Gunship 2000, Wonderland, Indy 4, Gods u.v.a. gg. Eternum, Tornado, Connache, Kyandia, Lure of Tempress, Wolfenstein 3d, Tel. 07731/2909

Verk. Indy dt., für nur 65 DM, erst 3 Wochen alt. Tel. 07452/5212

Verk. Links 386, VB 70 DM, WC 1 + SM 1+2 VB 60 DM, Ultima 6, VB 50 DM, Sim City + Populous VB 40 DM, Lords of the ring 1, VB 50 DM. Tel. 06441/36585

Verk. Battles of N., Intruder, Winter Gernas, Savage Empire, GP-Circuit, M. Andreli, Carriers at war, Bod 1940, LHX, H. Metall, Space Bat. Tel. 08551/5571

PC-Orig. Indy 4, dt. Indy III dt., Ultima 7, dt. Star Trek, Monkey 4, dt. WC1+2, SM 1+2, Ultima Underworld, Gunboat, Swoll, ab 18 h. Tel. 0921/97468

PC-Orig. Gunship 2000, Special Forces, Air Combat, Blad Blood, Might and Magic 3dt., Eye of the Beholder II. Tel. 0921/97468 ab 18 h

Verk. Wizardry 7, Links 386, Pro und Sim Ant., siehe The Summoning und Mad TV. Tel. 04462/4214 Dirk

Verk. 286-er 16 MHz, 40 MB Festplatte VGA-Mon., Cherry-Tastatur, Preis 1200 DM. Rico Herrmann, Dorfsir. 25, Goes 8301

Suche neueste Spiele für PC. Schickt Listen an A. Kremer, Rue de la Gare, L-9391 Reisdorf, Luxemburg

Verk. Soundblaster 2.0 NP 300 DM für VHB 125 DM, Great Courts II 40 DM, und Game-Gear für VHB 30 DM. Tel. 08178/4763

Verk. orig. Wing Commander II incl. Sp. Op. 165 DM, F14 Tomcat 35 DM, Swoll m. dt. HB. 60 DM zzgl. Porto. Tel. 07443/5431 ab 17 h

Verk. PC-Orig. Powermonger, Das Schwarze Auge, Perfect General je 45 DM, zzgl. Versandkosten. Tel. 09732/6693 nach 18 h

Verk./tausche je 50 DM, Kyndia, Underworld, Wizardry 7 20 DM, Larry III. Tel. 06359/81533

Verk. orig. Ultima Underworld für 49 DM, und Buck Rogers I kpl. dt. für 30 DM. Tel. 02373/62341 ab 14 h

Suche: Neuromancer auch C64, Ultima 1-3, 4, 5, Leather Goddesses of P., Verk. DSA, Wishbringer, Deadline. Tel. 09661/53170

PC-Schweiz. Suche das Game Tengled-Teles, von Orig., zahle bis über 40 Franken. Robert 058/842495

Verk. T2 30 DM, Gremlins II 30 DM, Lakers 25 DM, Top Boxing 25 DM, Joy Sticks M5 15 DM, von 15-18 h. Tel. 0821/510966

Verk. PC-Orig. Battle-Isle, Datadisk, Aces of t. Pacific, Civil, Airman, Gunship, 2000 DM, Sim City, Sim Earth, BMP, Populous, Lemmings, History Line, MM3 u.a. ab 18 h. Tel. 05753/1304

Suche CD-Rom LW günstig, suche tragbare 100-200 MB Festplatte, verk. 52 MB Festplatte HD-NO 503, 100 DM, Christopher Lorenz. Tel. 069/418-501 6000 FF.A.M.

Verk. LHX Attack Choppie für 30 DM, und Gunship 2000 für 40 DM, alles in gutem Zustand. Tel. 07475/7554 ab 17 h. Michael

Wizardry 6, The Dark Savant neue Vers. für nur 60 DM + Porto. Tel. 05045/432

Suche für Soundblaster 2.0 PD, FD oder kommerzielle Dig., und Samplesoftware, Preis VB. Suche außerdem SB 3.0 oder 4.0. Tel. 08721/4257 Manuel Bock

Suche Soft für PC. Games, Anwender, PD. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 15, 6451 Wüschheim

Suche: Indy 4, d., Lemmings 2, Rampart, Summer Challenger, Historyline 14-18, Pinball Dreams, Humans, Darkseed, HK Menjong Pro, Task Force 42, Legend Kyandia. Tel. 04421/26967

Verk. Lure of T., PGA Tour Golf, Course, Logical, Indy 500, POC, Wolfpack, Camen Sandiego, Alphawaves, Geo J. Saw, Prince of Persia, Fines Hour. Tel. 04421/26967

Verk. Indy III VGA, Castles, Camp., Atomino, Links-Course, Ishido, Klax, Life, Death 1-2 Bushbuck, Curse of Ra, Generation, WC 1+2, kpl. SM + SI+2. Tel. 04421/26967

Verk. Batt. Command, Gunboat, D-Gen., GS2000, Scene a 40 DM, A-Train dt., Civil dt., Indy 4, dt. a 60 DM, Epic 50 DM zzgl. Vorkasse 5 DM oder NN 15 DM. Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Indy 4, Underworld 55 DM, Darklands, Laura Boy II 60 DM, Star Trek 25th, Police Quest III 45 DM, Darkseed 70 DM evtl. Tausch. Tel. 06356/8594

Verk. oder tausche Monkey II, Mad TV, Links, G. Courts II jew. 45 DM, suche Indy 3+4, Simant, Lost in la 2, Civil, Manchester United usw. Tel. 08233/4660 Markus

Verk. für PC neueste Top-Spiele: Falcon 3.0, Special Forces, Might & Magic III, Wing Commander II für jew. 50 DM. Tel. Ost 02/4180 Eisleben

Verk. PC-Orig. KO5, DSA je 50 DM, Pool of Darkness, Kathedrale, Ultima 6, Shadowland je 40 DM, Bardstale Trilogy, Gods, Gobliins I je 30 DM, Porto, suche MM. Tel. 05232/71103 ab 18 h

Verk., tausche Orig. Spiele wie Civilisation, Spellcasting 301, History Line, Thunderh., Mig 29, Fulcrum, suche: Campaigne, SO V, KO6. Tel. 09951/8782

Verk. Rampart, Red Baron, DSA, GS2000, Winter C., Uncharted Waters für je 40 DM. Tel. 07443/7143 Mitt.-Fr. 15-18 h

Schweiz/Schweiz. Verk. Orig., PC Games, Space Quest 4 sFr 50, Kings Quest 560., Robin Hood sFr 60, Ultima 7 sFr 70, Kyandia sFr 70, Wing Commander II. Tel. 06171/12381

Verk. Orig. PC-Spiele, Eye of the Beholder, Starflight II, Command HQ, Sim Earthm Preis VB. Tel. 0871/74243 abends Georg

Verk. Orig. Indy 4, Hintbook und Kings Quest V, beide engl. für 120 DM, Fabian Kühnle, Richard-Strauss-Tr. 28, 8033 Planegg. Tel. 089/859649

Verk. IBM Orig. z.B. Monkey 1, Indy III, WC 1, Bob, Kyandia, SO 3, SO 4, Corps, Muds, Robin Savage, Empire und Martian Dreams 30-50 DM. Tel. 089/6972037 Christoph

Verk./tausche PC-Orig., Monkey II, LHX, Sim City, Super S., In., Midwinter I + II, A 320, ATPM, Aces, P.O. 2, Larry I, VGA, Rise of D., u.a. Tel. 07741/66341

Verk. PC Orig. Ultima 7 70 DM, Ultima Underworld 65 DM, Civilis. 75 DM, Aces of P. 65 DM, Might and Magic 4 80 DM. Tel. 08191/39954

Verk. Falcon 3.0, WC 2, Uncharted Waters, Indy 4, GS2000, Aces of the P. Tel. 09544/6775 Marius

Verk. PC-Orig. neueste Software z.B. B17, Indy 4, Spaca Quest usw. 35-40 DM. Tel. 0941/82082







Verk. für ST 14 Spiele z.B. Stunt Car, 64 Ghostbusters II für 90 DM, Morimer Plus 30 DM, Becker Text II 20 DM, Patric Nierae, Isarstr. 45, 4006 Erkrath. Tel. 02104/47384

Verk. Spitting Image 15 DM, Willow 20 DM, Cadaver 30 DM, Falcon F16 20 DM für den ST. Tausche auch. Tel. 08571/1679 ab 14 h Kai

Verk. Elvira II mit Lösung und Gauntlet II 45 DM, Airbus 320 50 DM, Robocop III und Fate 55 DM, Silent S. und Wollpack 55 DM. Tel. 0821/712785

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spiele), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM. Tel. 08231/89773

Verk. EZ-Track Plus Orig. verp. und noch verlegt in Melstbietenden. Ulrich Imm, Am Kiesel 10, 8861 Megesheim

Verk. Atari 520 ST, 2. LW. 200 Disks, Diskbox, Mausmatte, Mon. 1 MB auferüstet 2 Joys, supergünstig für 499 DM. Tel. 09331/651 Christian

Verk. 14 Spiele aus dem Atari Power Pack (z.B. Gauntlet II, Space C.) für 10-20 DM pro Disk, suche Turrican II, Monkey Island. Tel. 07041/43810 ab 14 h

Verk. ST, SC1224 Farbmon., ü. 20 Disks, Games u. Anwenderprg., 2 Joysticks, Maus, für 900 DM, Erstanruler 40, für Selbstabholung 20 DM. Tel. 089/3544048 David

Verk. Orig. Intruder 55 DM, Turrican I + II, je 40 DM, Kick Off 30 DM, Manchester U. 50 DM, 40 Disks mit PDS 85 DM, 2 Joys 10 DM. Tel. 07158/60873

Verk. ca. 30 Orig. Spiele. Darunter Lemmings, Monkey I, Pirats und v.a. Super Spiele. Preise zw. 20 DM und 45 DM. Tel. 0831/61906

Suche günstigen Mon. AT 1224. Tel. 07621/88443 ab 14 h

Verk. Atari STFM 1024. Mit Maus, Pad, Mon., SM 124, 20 Orig. Spiele, Preise 900 DM. Stefan Geiger, Holzackerweg 2, 8313 Vilsbiburg-Frauenstättling

Verk. Vroom und Vroom-Data Disk NP, zus. 130 DM, verk. mgl. zus. für 95 DM, schriftlich Anfrage an Schlesinger, BGM-Schmidt-Platz 18, O-7250 Wurzen

Verk. wg. Systemaufgabe zahlreiche Spiele, Strategie, Simulationen, Adventure. Preise zw. 10 und 30 DM. Alle Games in 1a Zustand. Tel. 02255/2467 ab 18 h

ST Orig. Patrizier 45 DM, Populous II 45 DM, u.a. suche ST Dragons 1-3, Beast 1-3, gule Aevdn. u. Rollenspiele, Heimdall, DSA, Ishar, Erdman, Bahnhoist, 31, O-1712 Trebbin

Verk. Ultima VI 55 DM, Strategief. I 45 DM, KO1-3 45 DM, Oli Imp. 30 DM, Elite 30 DM, Pirates 45 DM. Tel. 040/6046458 ab 19 h

Verk. The Seven Gates of Jamball, Deep Space Jew. 20 DM, Maniac Mansion und Indy III Adv. Jew. 30 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Silent S. I + II, Lotus II, F-15 II, F-29, Great C. II, R-Type, Star Wars Tr., Klax, Super Quintett, Hot Shots, Lead, Golf, Gunship u.v.a. Tel. 0911/357333 18-20 h

ST/Verk. orig. Populous II 45 DM, RoM2, SoA je 40 DM, RGM 1 30 DM, Traders 25 DM, Reederer 10 DM, Invest. Obitus je 15 DM, Bat 1, Flood je 20 DM, nur Verk. ab 16 h. Tel. 04421/55346

Verk. Special F., Great C. II, Lotus E., 2 Silent S. I + II, R-Type, Klax, F29, Hot Shots, Gunship, Star Wars, Super 4, Summer G., Winter G., u.a. Tel. 0911/357333 18-21 h

Verk. Atari 1040 STE + Atari III 1224 Farbmon., Elite leicht beschädigt, Qng. Spiele, The Secret of Monkey Island und Indy III nur 1500 DM. Tel. 06181/32310

Verk. Fire & Ice 45 DM, Lotus I 20 DM, Starglider 10 DM, Sundog + Thrust 15 DM, Alte Power-Play-Hefte ab 11/89 ohne Tps 2 DM pro St. Tel. 07485/401

Verk. Atari STE, 2 Mon. SW + Farbe, 2 Diskl., Software, Public Domain, Spiele, Joystick, Mouse, VB 1350 DM. Tel. 07223/58023

Verk. Atari STE 1040 mit Farbmon., mit ca. 50 Orig. Spielen und mit Joystick für nur 1200 DM, alles 100 % o.k. Tel. 089/963911 Johannes

Verk. orig. Fire on Ice, Populous II je 50 DM, G. Courts II 40 DM, Soccer Stars, Power Monger je 30 DM, Plus 15 DM, A. Netter, Welherweg 1, 8090 Reilmehring

Löse meine Softwaresammlung auf Thomas Böker, Burgdorfer Str. 52, 3160 Lehrte

Verk. für Atari ST: Populous II, Knights of the Sky. Tel. 06202/52706

Software-Sammlung für Atari ST zu verk., ca. 25 Spiele nur Orig., z.B. Star Flight, Pradorid 90, UMS, Prels VB 500 DM. Tel. 04151/2617

Verk. Mega 1, mit PC-Speed dadurch 100 % IBM comp., Multiscan Mon., alle Atari Auflösungen 1000 DM. Tel. 06154/2807

Wahnsinniger verkauft ST-Orig. zu Spottpreisen. Liste gg. RP bei: Ingo Behlke, Kreuzstr. 2, 4670 Lünen

Spiele für Atari ST zu verk., ab 15 DM, z.B. Star Flight, Paradiroid 90, Demos Winter, Bards Tale, Quastron 2, Spherical, UMS. Tel. 04151/2617

Pus O., Epic, Gobl., Vol. 1 45 DM, SS2, RRT., Th. HB, S. Forces, Pirate, DD3, Logic, Puzz., Thick Off 2, Tip Off 25 DM, 500 cc, Plotter, LSL, Bern. P., Mindsh. 10 DM. Tel. 08055/1307 14 h

Verk. Atari 1040 ST (2 Jahre), Festplatte, 30 MB, 1 Jahr. Spiele u. umfängliches Zub., wg. Systemwechsel, Preis VB. Tel. 034671/3244

Verk. ST-Orig., U5, U6, Carrir C., Pirates, Immortal, Demons W., Imper., Starf., Lemmings, 3D-Kit, Elvira, UMS2, Powern., Amberstar, Preis VB. RR-T. Tel. 07181/73418 Frank

Farbmon., SC 1224 für Atari ST zu verk. inkl. Mon. Umschaltung, Preis VB 320 DM. Tel. Behnecke 02191/50130 Remscheid

Verk. Orig. für ST: Amberstar 60 DM, Mega Lo Mania 50 DM, Sim City 45 DM, Lemmings 45 DM, Wings of D. 40 DM, Turrican 35 DM o. zus. 200 DM. Tel. 04152/71570 Jan

Suche Tauschpartner für Atari ST und 2. LW 3,5" Zoll, schreibt an Thomas Hofmann, Amtsgerichtstr. 4, 6302 Lich 1. Tel. 06404/6461300

SDT: Populous II, Epic, Monkey Island, Lemmings, Lotus II, Gr. Courts II, Robocop, Air Sea Supr., je 50 DM, Atomino, Turrican II, Rainbow Islands, F. Samurai je 25 DM, 17-21 h. Tel. 05254/2895

Achtung! Verk. meine Spielesammlung über 800 Orig. Spiele. Sehr günstig. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Orig. Spiele für ST: Vroom incl. Data D. 70 DM, Patrizier 45 DM, Knights of Sky, Goblins, F1 Grand Prix je 40 DM. Volker Großmann. Tel. 02242/4255

Atari 520 STM, 1 MB, Floppy, 30 MB HD, 400 dpi Handy Scanner, Mon. SM 124, A-Basic Int., Com. 3,5, Neodesk, DPaint + ST, 70 Top Orig. Games, 999 DM. M. Schuster. Tel. 06151/424192

Verk. Atari 1040 STF + Maus, Farbmon., LX 90 Metrixdrucker, ST Uascal Plus 200 + STOS Game Creator, Bücher mit Disk, Quicksort 2, 90 Disks für 1100 DM. Tel. 06347/8368

Verk. Atari 520 ST 1 MB mit SM 124, Maus und 3 Orig. Spiele. Tel. 05255/7908 ab 19 h, 700 DM VB

Verk. nw. Farbmon., SC 1024 + Switchbox, für 250 DM, 3 D Const. Kit 40 DM, Leonardo ST, W. Gretzky Hockey E., H. Int. Soccer je 30 DM, Tel. 02150/1785

Suche dringende Arcade-Adventure- und Strategiespiele bis 60 DM. Angebot mit Beschreibung: Markus Plate, Duell 9, A-9232 Rosegg

Pirates, Lof, Golf, Col. Conquest, Red Lightning, Warg. Constr. Tel. je 25 DM, MCC Ass. Pro 77, Pro C je 60 DM, NEC P2200, Einzelblatt 250 DM. Tel. 06106/24296 ab 18 h

## PC Engine

Verk. Kato und Ken, PAC-Land, Wonderboy II, Twin Bee Preis a. A., Tel. 02251/75916, suche Devil-Crash

Verk. gg. Höchstgebot: Parasol Stars, Devil Crash, Gunhed, Puzzle Boy, Neutopia, PC-Kid 2, Splatterhouse, Violent Soldier, Hero Tome u.a. Tel. 05205/70452

Tausche M.D. mit Spielen oder GB mit Spielen gg. PC-Engine oder PC-E., Handheld, Tel. 06569/361 Tausch, verk.

Verk. PC-Engine mit Spielen z.B. Ninja Spirit, Dragon Spirit, Splatterhouse, Gunhed, Neclans, Devil Crush u.a. Tel. 0202/666363

Habe für die Engine Darius Plus, D. Blue, Powergate, CD's, Hawk 123, Macross 2036 u. Broning, suche Titlas, Splatterhouse, Tricky, PS. Storm, Arenger, fürs MD Drive, Klax + S. Shinobi. Tel. 08677/64397 Günter

Verk. 12 PC-Engine Games, z.B. Kato & Ken, Dragon Spirit, Mr. Heil, Shinobi, R-Type, Son Son II, Final S., Ninja Spirit, Bomberman, Chan & Chen, PC Kid. Tel. 06473/1430

Kaufe, tausche und verk. Spiele fürs Super NES und PC-E. Duoverk. auch Core, Grux und GT. Tel. 02686/1073

Verk. PC Engine RGB 150 DM, Form S., WC Tennis, PCKid I, Dragons Spirit, je 50 DM, XE1 20 DM, Pad 15 DM, 5 Plays Adapter 20 DM, Basketball 20 DM. Tel. 0711/7546604

Verk. Populous 60 DM, R-Type 40 DM, Adventure Island 40 DM, Knight Rider 30 DM, War of the Dead 40 DM, Doramon 20 DM u.a., Ken Genez 0228/666412

Verk. HU-Cards 15-50 DM, CD-Rom-Spiele 50-70 DM, i.B. Cobra II, Fight Street, L-Dis M., Tausch auch mgl. Tel. 04102/56941

Verk. einzeln o. zus. PC-Engine + Joypad, 5 Games, Sonson, Wonderboy, F1 Race, W.C. Tennis, Boxen, PC-E., einzeln 200 DM mit Games VHB. Lorenz. Tel. 069/418-501

Verk. ca. 30 versch. Module. z.v. Formation Soccer, Splatter H., Bloody Wolf, Tausche auch gg. MD oder Famicon M., Tel. 04521/71497 ab 17 h

PC Engine RGB mit Devil Crash, Xerious, Gundhead, Break In, Splatterhouse, Tales of M., Cyber Knight, Barouba Man, F1 C., 91, Bibel nur 750 DM. Tel. 0261/16539

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo usw., habe alle PC-Engine Top Module. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine, Games einzeln z.B. Devil Crash, Bomberman, Splatter H., Jack C., Ninja Spirit usw., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. PC-Engine + 8 Spiele, 370 DM, Verk. für Supergrafix: Super Ghouls 170 DM, 1941: 250 DM, suche Wataru. Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine, Zub., 9 Sammlerspiele, Gunhead, Parodius, Splatterhouse, Bonk 2, Aeroblast, oder Tausch gg. US oder jip. SNES, Spiele. Tel. 0367782884 Sebastian

Obermotz Videospieleclub für Tausch (verkaufsfreudige Freaks, Alle Systeme. Mtag: Anzeigen-Heft, DM 2 -/Monat, Infos: T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz 2. Tel. 0261/61999

## Master System

Verk. Sega Master II 6 Top-Games NP 700 DM für 400 DM, Tel. 18 - 19 h Tel. 07574/3807 Martin

Suche günstige, gut erhaltene Spiele mit Anl. und Verp., sowie Zub. wie 3D-Brille, Pistole. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Sega Master System mit 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spielen, z.B. Phantasy Star, sowie GB, mit Akkupack, Game Light, alles 1/2 Preis. Tel. 0211/662428

## Game Boy

Verk. GB mit 4 Spielen und Gamelight NP 330 DM, VB 200 DM, Manuel Greisinger, Haidsteiner Weg 8, 8491 Lerdorf. Tel. 09941/3355

Suche für GB Home Alone, Simpsons II, Bugs B. II, Adventure Island, Addams F., Boxle, tausche gg. andere Tel. 04955/4192 Volker

Verk. GB + 10 Spiele, Tetris, Badn Rad, Nemesis, Super Stars, Turtles, Spider Man, Motocross, Maniacs, Fortress, of Fear, usw. VHB 450 DM. Tel. 089/3150789 Florian

Verk. GB-Spiele: Fortress of Fear 25 DM, Castlevania 35 DM, Choplifter 35 DM, Nobunang Amb. 50 DM. Tel. 07361/44454

GB: Super Marioland, Tetris, Final. F. II, Beleuchtung, Vergrößerer, Dialogkabel, NP 370 DM, VB 270 DM gg. GG. Thorsten Ickenroth, Nachtigallengrund 6, 5308 Rheinbach

Verk. div. GB Spiele Dynablast, Ballonkid, Pinball, Power Racer Mario Land, Tetris, Kick Off, Golf zu insgesamt 220 DM. Verkauf auch einzeln. Tel. 06021/54147 Allan

Kaufe GB-Spiele mit Anbl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichsholfer Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB mit 6 Spielen Orig. Verp. u. Anl. Adapter, Light Max für 400 DM. Tel. 089/8411910

Verk. GB-Spiel Golf für 30 DM. 07253/21714

Verk. GB-Spiele Solarstriker, Mega Man Duck Tales, Kid Icarus, je 35 DM, SML, World Cup. 30 DM, Gamelight 100 % o.k. für 200 DM. Andreas Weickmann, Nelkenweg 8, 8740 Bad Neustadt

Verk. GB + Tet., Akku, Netzteil, Lupe + 7 Spiele, SML, FOF, Ballon Kid, Dynablast u.a. für VB 290 DM, nur ges., oder Spiele einzeln t. 35 DM. Tel. 08055/1089 ab 14 h

Verk. GB, sehr wenig gebr., mit 2 Modulen, Golf, Tetris, mit gesamtem Zub., für 100 DM. M. Bonnahe, 7057 Nellmersbach. Tel. 07195/62450

Verk. GB + Super M., Soccer, F1 Racer, Gargoyles, Quest, Tetris, für 200 DM. Tel. 02162/41035 oder Sascha Otto, Waldnielerstr. 99, 4060 Viersen 11

Obermotz Videospieleclub für Tausch (verkaufsfreudige Freaks, Alle Systeme. 14 tägige Anzeigen-Heft, DM 2 -/Monat. Infos bei: T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. G.B. + Tetris, Dialogkabel, VB 85 DM, 8 Spiele, Magnifex, Carryboy, Tips & Tricks, a.A. Tel. 08452/8432

Hi Freaks. Kaufe, oder tausche, verk. ständig Topmodule für den GB. Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. für GB World Cup 30 DM, NES Swords and Serpents 100 DM. Tel. 07192/7419

Verk. Turtles, Duck Tales, Blades of Steel, Golf, F1-Race, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Motocross M., Rescue of Princes, gg. Höchstgebot, Tel. 07445/2974

Tausche Spiele, habe MM. Bild und Ted, Tiny Toon Adventure, suche Loony Ton, Duck Tales, Monopoly, Boulder Dash, Prince of Persia. Tel. 07805/59328

## Mega Drive

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte immer 200 Spiele lierobar, kaufe auch Sammlungen tgl. 19-20 h. Tel. 08583/340

Verk. od. tausche für MD: Warsong US 90 DM, Shining dt. 90 DM, Kid C. US 70 DM, Sonic jp. Hellfire jp., Firehak dt. zu je 50 DM, Shinobi dt. 60 DM. Tel. 069/491895 Paul

Jap. MD PAL, nw. mit 10 Top-Spielen und Arcade-Power-Stick für 700 DM zu verk., Tel. 07344/5453 ab 18 h

Verk. MD mit 8 Modulen und Arcade Powerstick, tausche auch gg. Super NES. Tel. 02222/4056 Dennis

Verk. MD, 3 Spiele, 1 Joypad, 1 Joyboard, 3 Games, Quackshot, Moonwalker, Sonic, tausche evtl. auch gg. Super NES. Tel. 07152/47636 Daniel

Verk. für HD Pop. New Zealand Story, Infratrot, Joypads, Dauerfeuer Zeillupe, für 2 Spieler. Tel. 07732/84267 Stellen Metz

Verk. Dt MD + 2 Cont. jp. Adapt. und 7 Games Sonic jp., Sir. o. R., EA H., MM, W.C. Soccer jp. AB: C. Lamparth, Kernerstr. 21, 7050 Waiblingen 5 od. Fax: 07151/562430 700 DM

Verk. für US MD Pond 2, Sonic, Super Shinodi und Super M. GF je 40 DM. Tel. 02623/2616 Markus

Verk. MD RGB mit 1 Spiel + 2. Joypad für 220 DM. Tel. 05322/2317

Tausche, kaufe MD + SNES Spiele, habe: Sonic 2, Parodius, Wonderboy 5, Contra, Thunder., Chuck R., R. Rash, Ph. Star 3 u.v.m. Tel. 05731/52926

Verk. f. M.D. Starlight dt. 80 DM, Starlight US 70 DM, Verk. GB Module je 30 DM, z.B. Othello, Garg., Quest, Loopz, Mario u. Yo. Tel. 02256/1319

Verk. dt. MD mit 8 Spielen Aleste, MGZP, Quackshot, Jap. Adapter, Scarf-Kabel, 2 Joypads, VB 750 DM 3 Monate alt, Norbert Schönfeld. Tel. 06131/582179 ab 18 h

Verk. MD-Spiele je 40 DM, Insector X, DJ-Boy, Dehnd, Whip Rush, Back, Future II, Gynoug, Forgotten Worlds, Budokan, Vells, Blackout, Golden Axe II, Mega P. John Madden 92. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Obermotz Videospieleclub, für Tausch (Verk) verkaufsfreudige Freaks, Alle Systeme, 14tägig, Anzeigen-Heft, DM 2/Monat. Infos: bei T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999



Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F. Force 3+4, Sonic, Rainbow, SuperShinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/962256 ab 18 h

Suche M. D. + Spiele, Sega Master, Spiele, Sp. Super F., G. B., Spiele, Neo Geo, Game Gear, Sp. Modulsammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Tausche Wonderboy V dt. gg. Devil Crash, Shining II, Darkness, dt. gg. Aleste Col., Tel. 02824/4300 ab 19 h Jürgen

Verk. M. D. Pal mit 2 Joypads und Arcade Power Stick + 14 Spielen, (alien III, EA Hockey, Waring, Starlight, Alien Storm) für 800 DM. Tel. 02104/42468 Carsten

Verk. od. tausche MD-Games: EA Hockey, F22, Aero Blaster, Desert S., Star C., Streets of R., MM u.v.m. suche: John M. I. II, Olympus, Winzer C., M2 u.a. Tel. 07141/481632

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. für 500 DM: MD + 2 Pads + Winter C., Warsong, EA Hockey, Adv. Mil. Co., Tel. 02761/64320 (Sauerland) Michael ab 17 h

Verk. M.D. u. Spiele, Sonic, Ghostbusters, Altered Beast, Fantasia, 1 Joypad, gg. ca. 350 DM. Tel. 0871/52190 zw. 14-16 h Thomas

Verk. MD, RGB, Action Rep., Pro., 2. Pad, 6 Spiele, Sonic, Quackshot, usw. f. 600 DM VB. Verk. Master System, Wonderboy III f. 100 DM. Tel. 05322/50517

Tausche EA Hockey gg. Wonderboy engl. Vers. und Quack Shot, SuperShinobi gg. Jordan VS Bird. Tel. 02064/53958

Suche Spielesammlung + Tips & Tricks für alle Spiele für MD + S. Famicom (Guts Bezahlung) eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 06583/340 ab 19-20 h

Verk. jp. RGB-MD incl. Infrarot, Joypads, 200 DM, Spiele: M.M., Sonic, Batman, Winter Ch., Terminator, Milit. Com., Donald D. Tel. 02822/52527

Verk. MD mit 7 Spielen, F22, James Pond, Sonic, Granada, Strider, Klax, jp. Jump'n Run, VB 550 DM. Tel. 06144/6253 auch Tausch gg. Super NES. zw. 15-21 h

Verk. MS Spiele: California Games, Wonder II, für 35 DM, Tennis HCE, für 30 DM, Populous, Ultima, für 45 DM. Tel. 09568/2445

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, usw., habe alle PC-Engine, Top Module. Tel. 089/1403732

MD+ SNES-Spiele An- + Verkauf, habe große Auswahl an Spielen MD-Spiele, ab 35 DM, SNES-Spiele ab 50 DM, suche auch Spiel. Tel. 04774/374 Rainer

Sucht gut erhaltene Module u. CD Spiele, mit Anl., u. Verp. sowie Zub., zahle gut. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche Mickey 1, Thundert. II, Aleste, Rainbow Islands, habe Wonderboy in Monsterworld, Budokan, Shadow Dancer, Tel. 0611/377331 Dennis

Verk. Road Rash 50 DM, EA Hockey 50 DM, Desert Strike 50 DM, PGA Tour Golf 60 DM, WC Italia 40 DM. Jörg Braungardt, Johann Glockner-Str. 6, 7913 Senden 1

Tausche, verk., Thundert. I, Gley Lenzler, Steel E., Shining, Atom, Runner, Bio Ship, suche Crude Dude, Gal., Twink Tales, Smash TV Fant. Tel. 030/3737670 ab 17 h

Verk. Sega M. D. PAL, 2 Kontroll Pads, 6 Spiele Sonic, Streets of Rage, S. Shinobi, 5 Mon, alt VK 475 DM. Tel. 089/8644518

Verk. 12 MD Games, z.B. Streets of R., Arch Rival, Splatterhouse, Wonderboy 5, Musha Aleste, Pit Fighter, Robocob, Terminator, Jordan VS Bird, Wrestle War. Tel. 06473/1430

Verk. MD-Module jp. Shinobi 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Strider 25 DM, Wonderboy III 15 DM. Tel. 089/6010792 ab 18 h Jochen

Verk. für MD: je 45 DM, Fire Mustang, Zero Wing, Burning Force, Magical Hat, je 40 DM, Hard Drivin, Arrow Flash, Curse, Wani Wani World, suche Desert Strike. Tel. 0731/76634

Verk. u. kaufe MD Spiele große Auswahl ab 35 DM. Suche und verk. auch Super NES Spiele. Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. f. MD Desert Strike US, Joe Montana II d. Streets of Rage m. jp. Adapter für 170 DM. Tel. 06183/2162

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, GB, Lynx, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD-Spiele: Quackshot 65 DM, Sonic I 45 DM. Tel. 07361/44454

## Game Gear

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Columns, Netzteil, Battery Pack für 200 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

GG über Master Gear, Sonic, Wonder Boy III, Wide Gear, Link Kabel, VB 480 DM. Niestadt. Tel. 0421/822828

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, Columns, Sonnic, Shinobi u. Castle of Ill., alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, Qng. verp. für 320 DM. Tel. 08141/72194

Aufgepaßt: Verk. billig GG-Spiele, Shinobi 30 DM, Fantasy Zone 40 DM und Wonderboy III 50 DM, alle 100 % o.k. Tel. 08821/52425 ab 19 h

Verk. Mastersystem-Adapter für GG mit Games Asterix, Wonderboy-Dragons Trap., verk. oder tausche auch Spiel Donald D. gg. Tel. 089/1294275

Verk. GG + Battery Pack, Netzteil, 2 Spiele, Sonic Cl., alles 100 % o.k. für 350 DM. Tel. 0231/375705

Verk. GG + 2 Spiele Columns, The Berl., u. Battery Pack m. Netzteil f. 240 DM, Mega Drive Games, Shadow Dancer 60 DM, neuw. Tel. 0761/891038 ab 17 h

Spiele für Game Gear, TV Tuner, Zub.m. preisgünstig zu kaufen ges. Angeb. an Henryk Batinski, Am Ring 1a, Q-7202 Böhlen

GG kpl. mit Spiel und Netzteil 230 DM, TV-Tuner 150 DM, Wonderboy, Super M. GB, Castle of Illusion je nur 50 DM. Tel. 05461/61829

Tausche Master S. II incl. Alex Kidd u. Sonic + 1 Steuerpad gg. GG + 1 beliebiges Spiel. F. Ritter, Krüchslr. 6, O-1533 Stahnsdorf

Einmalig, wer tauscht seinen Amiga 100 % o.k. gg. Game-Gear (nw.) mit 4 Spielen und GB mit GG mit 4 Spielen, Amiga bitte mit Mon. Tel. 06129/9807

Verk. GG + Netzteil, Batterie Pack, Wide Gear, 4 Spiele alles neu verp. VB 575 DM, NP 750 DM. Tel. 02251/53745 Sebastian

## Lynx

Verk. Atari L II incl. 4 Spielen (Batman, Returns, Kygar, Rampage, Elektrocop), Steckdosen-Adapter und Kopfhörer, VB 430 DM, NP 550 DM. Tel. 07154/27113

Verk. Atari Lynx II mit Netzteil und Tasche und 2 dt. Spielen (Slime World, Klax), alles nw. für 275 DM. Tel. 05121/867774 ab 14 h

Verk. Atari Lynx II incl. 4 Games u.a. Shanghai, Chips C., Blue Light, Slime World für nur 200 DM oder tausche gg. SNES-Module. Tel. 07131/483863

Verk. Lynx und 10 Spiele, z.B. Klax, Rampart, Checkered Flag, Shanghai, VB 400 DM, schreibt an: G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80

Verk. Atari Lynx II + 11 Spiele (Toki, A. Golf, Part, etc.) mit Tache, Netzteil, div. Zub., VB 700 DM, nw. Tel. 06443/3836 Holger Elbert

## NES

Kaufe und tausche Spiele für Super NES, Angeb. und Listen schriftlich an: Marböck Klaus, Knotzberg 14, 4729 Neukirchen, Austria

Verk. NES mit 6 Spielen z.B. Faxandu, Star Tropics, Swords and Serpents für 350 DM. tel. 030/4322362

Verk. NES inkl., Donkey Kongh, Donkey Kong jr., Silent S., Mario Bros 1., 220 DM. Tel. 07941/8769 ab 18.30 h

Verk. NES mit einem Spiel 100 DM, jedes andere 50 DM, Mega Man III, Resource Rangers, Tel. 08085/460

Verk. Nint. Sup. seit 225 DM, Sup. Mario Bros II 55 DM, Exit Bike 35 DM, Track and Fields 2 60 DM, Super Qff Road 45 DM, alles zus. 390 DM. Tel. 07753/1386

Verk. US/dt. NES mit SMB I + III, Mega Man II + III, Little L. Baseball, 3 Controller 325 DM, VB Jan. Tel. 089/931617

Verk. NES-Spiele: Simons Quest 40 DM, Rygar 48 DM, Duck Tales 45 DM, Ciph'n Dale 60 DM, Hyper S. 60 DM. Tel. 07541/42216 Ralf

Verk. NES + 11 Spiele Mega Man I-III, SMB I + II, Zelda I + II, Turtles, Duck Tales, Castlevania, für VB 600 DM, NP 1200 DM. Christoph Bukowski, Tel. 030/7861047

NES Superset kpl. 150 DM. Tel. 06321/30016

Verk. Spitzen NES Spiele z.B. Mario II, Mario II, Mega Man II, Swords and Serpens, Tiny Toons, Blades of Steel, W. Mundl, Adlerstr. 11, 8032 Grafelfing Tel. 089/855200

Verk. NES + 6 Spiele, Umbau, viel Zub., für ca. 50 % u. NP, GB mit 3 Spielen für 140 DM. Tel. 07452/77287 ab 14 h Thomas

Verk. NES mit 6 Spielen Tetris, Mario I, Ducktales, World Cup, Master, Tennis für 295 DM. Amtd Ihmels, Tel. 06085/2340

Verk. NES + Controller (Max) + 18 Spielen für nur 1000 DM. Tel. 02206/80865

Verk. NES mit 2 Joypads und 2 Spielen Total Recall, S.B. 1, für 120 DM, verk. auch G.B. Spiel Turtles 35 DM, alles Top Zustand mit Anl. Tel. 0731/60626 ab 18 h

Verk. NES-Spiele, Castlevania I, Punch-Out, Gradius I, Goonies II, Track & Fields II, 45 DM. Tel. 05225/2755

Verk. NES mit 6 Spielen wie z.B. Star Wars, Maniac Mansion, The Adventure of Link für 350 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

## Super Famicom

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte (immer 200 Spiele lieferbar) kaufe auch Sammlungen tgl. erreichbar ab 19-20 h. Tel. 06583/340

Tausche, verk., kaufe Super Nintendo und Neo Geo Module. Auch Spielesammlungen: Tel. 09331/651 Christian. Suche Mario-Karte, Parodius, EA Hockey für Famicom

Tausche neueste SF-Games, Stefan Guzalic, Helmstr. 4, 7951 Kirchdorf. Tel. Wegen Umzug bitte Auskunft tragen.

Verk. F. Super Nintendo: Contra III, Thunder Spiritus, Populous, Pilotwinger, Super Wrestling, Joe + Mac für je 50 DM VHS. Tel. 07044/5799

Super NES: Tausche Super Probotector, gg. Streetfighter II oder Wrestlingmania, Tel. 04931/15083, Oliver Claus

Suche, verk., tausche S. NES Games, suche: Street Fighter II, Parodius, Axelay, Turtles 4, Super MarioKarte, Pilotwings, S. Star Wars. Tel. 0511/733537

Suche Super NES, Famicom Spiele. Tel. 0911/557191

Kaufe, verk., tausche SNES + SF-Module, habe Street Fighter II, Contra, Super s., Final F., Lemmings u.a. suche Mega Drive, Game-Gear Spiele. Tel. 0551/42540 Collin

Tausche Jerry Boy und Rushing Beat gg. Super Contra und Streetfighter II. Tel. 07251/84389

Verk. PC-Engine + C.D. Rom, Interlace + G.C.D's 18 Cards, Zub., 100 % o.k., verk. Neo Geo, RGB, 5 Top Games z.B. Fatal Fury, Burning Fight usw., 4 Wochen, 100 % o.k., Pr. 1700 DM VB. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. für dt. SNES: Super Soccer dt. 65 DM, Street Fighter II dt. 100 DM. Tel. 07034/20119

Verk. S. NES/US, Joystick, Booster, Preis VB, Axelay 90 DM, Contra II 80 DM, Gradius III 75 DM, Pilotwings 70 DM, Super G. G. 75 DM. Tel. 0271/350558 eb 17 h

Wer sucht Super Wrestlingmania US fürs Super Famicom für 129 DM. Tel. 02238/59124 Robert

Verk. Super Nintendo mit 2 Joypeds, S. Mario, F-Zero, Parodius, Street Fighter II, Universal Adapter für einen angemessenen Preis. Tel. 09179/5445 Markus

Kaufe, verk., Module und Konsolen für S-NES und S-Fam. Tel. 0212/208689

Suche zuverl. Teuschpartner für Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Verk. Famicom Spiele: Krus. Super für House Super Smash TV, Joe und Mac Super Ghoush Ghosts Magic Sword, Super R-Type. Tel. 0921/37468 ab 18 h

Verk. Neo Geo Spiele. Suche außerdem Spielhallenplatinen. Auch ältere. Tel. 02872/7376 Thorsten

Tausche, kaufe und verk. Super Nintendo Spiele, habe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/632068

Kaufe, verk., Super Famicom Module, NES-US-DI, GB- Spiele, Mega Drive u.a. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Kaufe, tausche Super NES Module, verk. auch Lynx II mit 4 Mod. 200 DM. Tel. 07131/483863 ab 18 h

Suche SNES-Games jegl. Art, z.B. Dunkshot, Mario Cart, Am. Gaidiators, Connors, Tennis, NHL Hockey, biete u.a. Turtles 4, WWF, SF2, MD-Games. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Schweiz, Verk. oder tausche Super NES Games, Magic Sword, Super Adventure Island, Lagoon. Tel. 06171/12361 Roger

Suche verk. tausche SNES GB und Lynx Games habe Lemmings, S. Fighter II, S. Soccer, SMW, Metroid 2, Bill. M. Ambition Turn and Bum. Tel. 06569/217

Verk. S. Famicom PAL mit 1909 Pad mit S. Mario, S. Volley, Fritz Anstutz, Qbersbach 6343 Risch

Tausche und kaufe Super NES Spiele. Habe Streetfighter 2, Axelay, Contra III, Super Battle Tank u.a. Tel. 0781/75646 Olaf

Verk. Super NES Spiele: Hook, Final F. 3, Mystic Quest, Soul Blazer, Super C., alle US-Module. Tel. 05322/50517

Suche Spielelösungen, Tips, Codes für alle Spiele für MD + S-Famicom, gute Bezahlung, eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 06583/340 19-20 h

Kaufe, verk., tausche Spiele für Super-NES, Mega-Drive, Master, GB und MS-DQS. Tel. 06569/361 Patrick ab 15 h

Suche SNES-Spiele wie F-Zero, Axelay., Super Mario Kart, Bards Nightm., Star Wars, NHLPA, Hockey, Hook, Prince of Persia, Chuck P. u.a. zahle fair. Tel. 011/307307

Verk. MarioKarte US für 90 DM, Mickey M. Game Gear 35 DM, G. Axe W. MS 100 DM, Sonic MS 90 DM. Tel. 0481/86264

Verk. Games für Super NES, Neo, Geo, Megadrive usw. kaufe auch Games, Konsolen und Bestände, auch Platinen, nur NW. Klaus Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Tausche S-NES-Games suche: Mario Cart dt., Mystical Quest, Mario Paint, habe: Super Contra, Parodius, Street. II. Tel. 07477/1405 ab 18 h

Verk. 2 Wochen alles dt. Super NES mit Super Mario World und Zelda II dt. alles bestens erhalten für 379 DM. Tel. 07351/21391 Di-So zw. 20-21 h

Verk. 7 Monate alles NES-Super Set + 11 Spiele, Spielesammler. Alles 100 % o.k. NP 1700 DM für 800 DM. Tel. 08072/2400 Andreas

Tausche Streetfighter 2 US, Axel jap. oder Castlevania US, gg. F. F. II US. Christian Müller. Tel. 02664/8144

Verk. Famicom Spiele, z.B. Turtles 4, Super S., Super D. Dragon, u.a. Preis am Tel. VB. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kaufe und tausche Super NES-Spiele, zahle 60 DM, habe Zelda dt., Street Fighter II dt., Parodius, Dinowars etc. Tel. 07805/59328

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, Megadrive, PC-E., Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Suche dt. Super NES Spiele zahle bis 80 DM, z.B. Turtles 4, Super Prob., Joe N. uvm. Tel. 02272/81428 Dietmer

Kaufe, verk. S/NES/Famicom Spiele, kaufe auch ganze Spiele-Samml. mit Geräl. verk. Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Obermoitz, Videospieleclub für Tausch, (Ver-)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigenheft. DM 2.-/Monat. T. Winzer, A.D. Blitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES, Mystical N. 90 DM US, Soulbl. 60 DM jp., Spiel und Spieleschreibung im Topzustand, Ab 13.30 h. Stefan 08191/7733

Verk. Game G. Wonderlind II, Sonic, Donald, Aeria, NES: Mario 3+4, Zelda, I-3, 3er Modul, Push-Quit, Track-F-2, Contra 3 75 DM, Wing C. Soccer, Pirball. Tel. 07931/51274 19 h

Tausche super NES Spiele suche: Axel, MarioKart, Parodius, Star Wars, tausche Contra gg. Aleste, habe alles was neu ist. Tel. 0621/894505 auch 856378 Martin



Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Supac C., Zeldä III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. Star Wars. Verk. PC-Engina. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zeldä, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, sucha: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zeldä 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vars. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Supac C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. SNES Module aller Art, Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

## Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Eltinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgarstraße 20a, 4044 Kaarst 2

Sucha und lausche Neo Geo Spiele, suche z.B. Blues Journey, Fatal World, Heros, suche auch andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufte gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Game Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/504579 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. und Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln 71

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons oder Castlevania III. Tel. 06322/62439 Kalja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Master, Famicom, Nintendo, PC-E, Roger Kerber, RDSG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Mega Man II, Zeldä usw. mit 4 Score und 4 Controller für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/84555 Ingelheim am Rhein

Kaufte Super NES Module alles anbieten, verk. MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicom m. Spielen, kaufe und verk. Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spielen. Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufte, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famicom Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Sega Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pads, 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele Sven Fiebich, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. Tel. 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fatman, Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cooker, Battle Zone, Star Battle, Sky Links und Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und andere. Außerdem suche ich Pins und Anstecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicom, RGB, 60 Hz, US Adapter, 2 Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alias anwählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, NES Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 0241/520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch(ver)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigen-Heft DM 2,-/Monat, Infos: T. Wintler, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. PC-Engine + 4-Pl. + 3 Joyp. + 9 Spiele, Klassiker, Gunhead, Aeroblast, Parodius, Splatterhouse, VB oder tausche gg. SNES und Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. nagelneues Neo-Geo + 2 Spitzzenmodule, Mem. Card + Super Joypad, Anschlußadapter, Netzteil, alles zus. für nur 1005 DM. Tel. 02129/50246 Verk. Beast III

Verk. 2 Monat alles Neo-Geo mit 2 Joyboards und 3 Modulen, Last Resort, Nam, Magician Lord, NP 1700 DM für 1400 DM. Tel. 06431/45410 nach 19 h

Hilf! Welchen Befehl muß man bei Hexma eingeben, um schnell vom Schiff zu kommen, bevor es zerstört wird? Echt wichtig Leute. Tel. 0331/963196 ab 19 h

Amiga, PC, M.D. u. Super NES Club, wir verk. u. verleihen, kaufen und tauschen Spiele. Humboldtstr. 2, Augsburg Lechhausen nahe Schloßle. Tel. 719563

Absspielgerät für Automatenplatten, nur 300 DM, Anschluß über RGB. A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. evtl. Tausch

Hi, tausche C64-Spiele u. GB-Spiele, Amiga-Orig., Jens, Tel. 02325/798671

## Kontakte

Master System! Biete Spiel Time Soldiers, Heft Tips & Tricks. Suche Populous, Prince of Persia, R-Type, Palrick Hörenz, Jordanstr. 48, 0-8600 Bautzen

Suche Comics Mickey Mouse, Siguro, Cl. Smart usw. Tausch und Verkauf, Zahle bis 1500 DM, PF 5012, Tel. 07541/51913, 7990 Friedrichshafen 5

Kaufte Konsolen und Games für M.D. Super NES/Famicom, Neo Geo, evtl. auch Platinen usw. auch Verkauf. Tel. 02154/40096 Klaus Rosenhahn/Willich

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte schreibt an: T. Ante, Put M. Ivanica 5, 5700 Zadar, Croatia

Amiga-Software-Club, Gratis Info bei: Jesper Solensen, Klarinetvej 33, DK 8700 Horsens, Denmark

Obermotz, Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf, freudige Freaks, alle Systeme, 14tägige Anzeigen-Heft, 2 DM/Monat, Infos: T. Wintler, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz, Tel. 0261/61999

## Achtung:

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das **Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung** von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »**Raubkopien**« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahme ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift).



**Mit  
5 Mark  
dabei!**

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Amiga   ☐ C 64/128   ☐ MS-DOS-PCs   ☐ Atari ST   ☐ Game Gear   ☐ Mega Drive   ☐ Lynx  
☐ GameBoy   ☐ PC-Engine   ☐ Super Famicom   ☐ Kontakte   ☐ Diverses  
☐ DM 5,- liegen   ☐ bar   ☐ als Scheck bei Bitte keine Briefmarken!

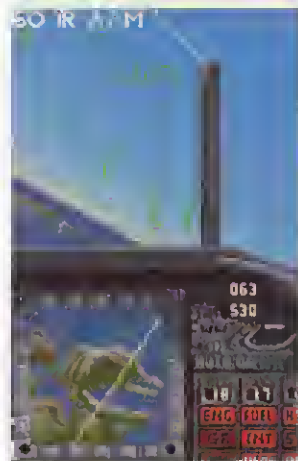
[illegible]

**Private Kleinanzeige** (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)  
**Bel Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

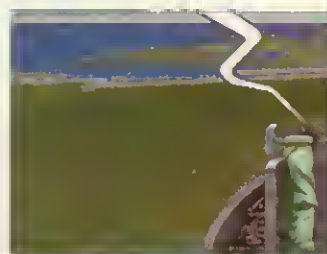
**J**an Sönke Steffen wurde am Unabhängigkeitstag Anno MCMLXX als Stammhalter einer alten und ehrwürdigen Hamburger Kaufmannsfamilie geboren. Seine Kindheit war geprägt von Lego-Steinen, Fischertechnik und Steiff-Tieren. Ablenkung erfuhr er nur durch wüste Klopperien mit seinem Bruder (bissigl) und kurzen Besuchen des Schulgebäudes. Der dauernde Zustand der geistigen Umnachtung führte zur Entscheidung, eine Banklehre anzustreben. Die zwei tristen Jahre bei einer großen, deutschen Bank ertrug er mit Unmengen von Budweiser und Martinis. Seinen Spieltrieb befriedigte er am Atari VCS, VC-20, C 64, MSX, Amiga, PC, Macintosh und allen Nintendo-Konsolen. Diese "Sucht" (Zitat seiner Mutter) wurde schließlich zum Verhängnis: er bewarb sich bei der **POWER PLAY**. Als die Zusage kam, packte er seine Koffer, zog gen Süden und ließ tonnenweise trauernde Mädels und einen Jura-Studienplatz in der Hansestadt zurück.

\_\_\_\_\_computerspiele/tests

teigt...



umente schaffen Durchblick



### Fließende Küsten hinten rechts



## Der neue Harrier und das Meer

Datum	Ort
	(Absender umseitlq. bitte nicht vergessen)

Wie Novalogic's *Comanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebens-echten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Comanche* ist der *Harrier* von der Waffenvahl bis zum briefliche eine vollwertige. Doch dafür reißt entwickelte 3-D-Grafiken mehr vom Katapulten Landschaft leuchtet in Grüntönen, nur Skulptur in schlechtem Weiß aber unnatürlich und tioniert. Nach Bäumen chem oder anderen la



chen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Zahl der feindlichen Truppen anbrausenden Harrison Panzer und SAM-Staur noch desorientiert in das Fraktal-Gebirge. Trotz der Kinderkrankheiten bietet die *Jump Jet* solide Simulation. Den ersehnten Senkflug des Jahres darf man erwarten.

visier, denn für graziöse  
ftkämpfe liegt der Senk-  
starter etwas zu plump in  
r Luft. Habt Ihr Karriereplä-  
n, warten nach dem simplen  
ainingsmode, verschiedene  
izelmissionen, ein Tagesab-  
if, bis zum kompletten Feld-  
g auf Euch. Euer Cockpit ist  
m obligatorischen Autopilot  
s zur Übersichtskarte mit  
en technischen Feinessen  
sgestattet. Eine buchstäblich  
mbastische Waffenauswahl  
ßt feindliche Truppen und  
gzeuge zittern. Habt Ihr  
ren Flug beendet, werden  
e wesentlichen Aktionen in  
nem Filmmitschnitt ausge-  
ertet. Nach einer erfolgrei-  
en Mission bleiben die  
sehten Beförderungen und  
den nicht aus. Statt sich mit  
rkömmlicher Polygongrafik  
begnügen, verpaßte Micro-  
osse der Harrier-Simulation  
1 neues 3-D-System. Eine

echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenojekte werden in Polygonentechnik dargestellt. cd

**Genre:** Simulation

**Hersfeller:** Microprose

**Zirka-Preis: 120 Mark**

**Testmuster: Microprose**

**MS-DOS 69%**

Grafik: 64%      Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 K8yfe, VGA

Unferstützt: Soundblaster,  
EMS, Adlib, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frenke 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. Star Wars, Verk. PC-Engine, Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S-NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakken, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abends ab 18 h

## Diverses

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM, Axel Groß, 7150 Backnang, Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut, Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Böhl, An der Gumpersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

Suche und lausche Neo Geo Spiele, suche z. Blues Journey, Fatal World, Heros, suche at andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/8224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/5048 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. L. Verk. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons or Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Master Drive, Master, Famicom, Nintendo, PC E., R. Kerber, RDSG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel. 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Mega Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Contro für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/848 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, ve MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicom m. Spielen, kaufe und ve Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spiel. Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famicom Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Sega Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 045 71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pe 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele S. Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. Tel. 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathm, Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cook Battle Zone, Star Battle, Sky Links u. Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und d. ere. Außerdem suche ich Pins und stecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemper 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicom, RGB, 60 Hz, US Adapter, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles wählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, N Kong Classic 69 DM. Hoiger abends. Tel. 02 520710

Obermoltz, Videospielclub für Tausch/v. kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14täg. Anzeigen-Heft. DM 2,-/Monat, Infos: T. Win A.d. Elitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

# Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen

- Kleinanzeigenaufträge ohne Rückseite der Karte sowie Nummer können leider nicht angenommen werden
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen keine Fremdwährungen
- Bitte achten Sie auch darauf, dass die Karte vollständig ausgefüllt ist

Absender  
Name/Vorname:  
Straße:  
PLZ/Ort:  
Telefon:

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein  
Wenn ja: Welchen Computer?  
Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.  
Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

**Power Play**  
Kleinanzeigen  
Markt & Technik Verlag AG  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar

Antwortkarte

Bitte  
frankieren:  
60 Pfennig

## INTERVIEW

### Deine Lieblingsspiele?

H.E.R.O. (VCS), Jump Man, Miner 2049er, Spielunker (C64), Lode Runner, Air Heart (Apple 2), Nemesis (MSX), Maniac Mansion, Space Quest 3, Shanghai (Amiga), Hitchhiker's Guide (von Infocom), Moon Patrol, Skramble (Arcade), Indy 4 (MS-DOS), Mario 3 (NES) und Super Star Wars (SNES)

Was wäre für dich das größte Unglück? George Lucas dreht keine weiteren Star-Wars-Filme

Was ist für dich das vollkommene irdische Glück? In einer Sommernacht im Cabriolet um die Alster dösen, neben mir Linda Evangelista und auf dem Rücksitz Christy Turlington, Sean Young und Rosanna Arquette

### Deine Lieblingsmaler?

Jean-Claude Mézières, Ralph McQuarrie und André Franquin

### Deine Lieblingsmusiker?

ABC, Duran Duran, Billy Idol, Wendy & Lisa, Heaven 17, John Williams und DJ Momme

### Deine Lieblingschriftsteller?

Lucas, Adams, Dailey, Lindgren, Comics: Franquin, Hergé, Jacobs, Christin, Cossey

### Deine Lieblingsserien?

Star Wars-Episoden, Indy 1 und 3, Der weiße Hai, Tanz der Vampire, Frantic, Splash, Breakfast Club, El Dorado, Star Trek 4, Twin Peaks-Pilotfilm und M\*A\*S\*H (von den letzten drei auch die TV-Serien, außerdem Magnum, Tour of Duty und Batman)

### Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am meisten?

Sie sollte mich vergöttern

### Deine Lieblingsbeschäftigung?

Bei Marc im "Cenaro" mit einem guten Freund staubtrockne Martinis kippen

### Auf was kannst Du verzichten?

Quetschbunte Cocktails mit Sonnenschirmchen

### Dein Lieblingsprogramm?

Two Guys From Andromeda, David Crane und Steve Meretzky

### Mit wem möchtest Du zusammenarbeiten?

George Lucas oder David Lynch (für eine Fortsetzung von Twin Peaks)

### Dein erstes Spiel?

Pong

### Welche Gestalt der Softwarezeitschriftscheckst Du am meisten?

Alle unfahren Endgegner

### Welche militärischen Leistungen bewunderst Du am meisten?

Den Sieg der Rebellenallianz in der Schlacht um Endor

### Wer oder was hättest Du sein mögen?

Han Solo

### Dein Lieblingscomputer?

Eine Turbo NextStation Color oder ein Macintosh Quadra

### Dein Motto?

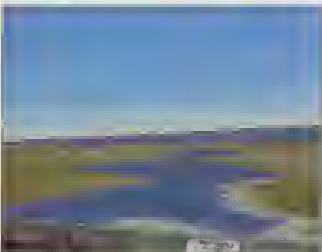
Die Macht ist mit uns



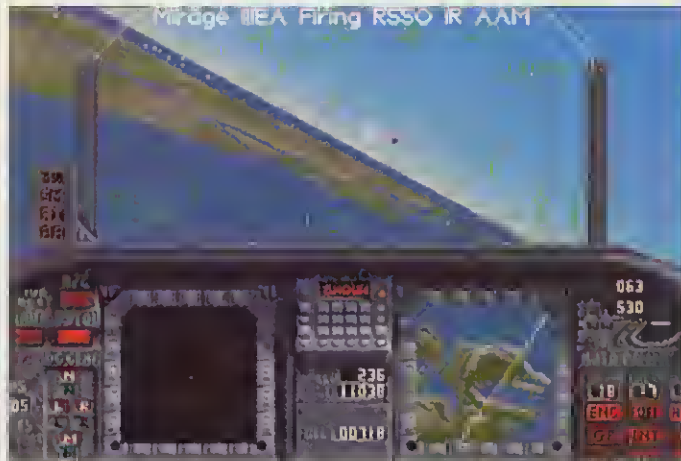
## Wer hoch steigt...



Der Blick über die linke Schulter



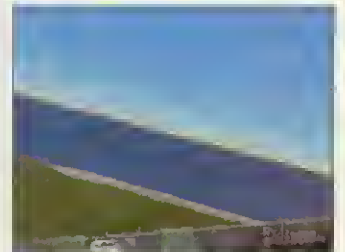
Pseudorealf: Fraktale Landschaft



Informationsflut: HUD-Display und Instrumente schaffen Durchblick



Fließende Küsten hinten rechts



Der neue Harrier und das Meer

# Harrier Jump Jet

Nach und nach kommen die von Microprose angekündigten Simulationen an oder besser in die Luft: Die *F-15 Strike Eagle 3* dreht ihre luftigen Runden, die *Taskforce-Flotte* liegt sicher vertäut im Hafen. In dem Bund der Dritte ist *Harrier Jump Jet*, der nun seine ersten Testflüge absolviert. Die technische Konstruktion des Harriers ist eine der imposantesten Entwicklungen der militärischen Luftfahrt. Durch verdrehbare Triebwerke kann die Maschine fast senkrecht starten, bei der Air Force hovering genannt. Außerdem werden die äußeren Fahrwerke nicht eingezogen, sondern einfach nach hinten angeklappt. Konzeptionell füllt der Harrier dadurch die Lücke zwischen Helikoptern und "echten" Flugzeugen. Für die Spieldesigner der englischen Microprose-Familie Grund genug, dem Harrier eine eigene Simu-

lation zu widmen. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch zwischen der Royal Air Force und den amerikanischen Marine Corps. Die Briten bevorzugen die GR7-Variante des Harriers, die Amerikaner die AV8B. Der wesentlichste Unterschied ist die Nachttauglichkeit der GR7. Bei der Konfiguration Eurer Maschine legt Ihr, den Realismus Eures Fluges, einschließlich der Waffen und die Spitzfindigkeit Eurer Gegner fest. Drei Einsatz-Szenarios erwarten Euch: Der zu den Akten gelegte Falklandkonflikt, eine fiktive Auseinandersetzung über Skandinavien und der hoffentlich ausbleibende Krieg um Hong Kong. Habt Ihr es besonders eilig, könnt Ihr mit einem Dogfight-Mode *Jump Jet* Luft schnuppern. Bringt Ihr etwas mehr Zeit mit, erwartet Euch eine Palette von unterschiedlichen Missionen. Dabei sind meist Bodenziele im Har-

Wie Novalogic's *Commanche*-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebens-echten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu *Commanche* ist der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftli-



chen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abnehmender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet *Harrier Jump Jet* solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechtstarter des Jahres darf man nicht erwarten.

riervisier, denn für graziöse Luftkämpfe liegt der Senkrechtstarter etwas zu plump in der Luft. Habt Ihr Karrierepläne, warten nach dem simplen Trainingsmode, verschiedene Einzelmisionen, ein Tagesablauf, bis zum kompletten Feldzug auf Euch. Euer Cockpit ist vom obligatorischen Autopilot bis zur Übersichtskarte mit allen technischen Feinassen ausgestattet. Eine buchstäblich bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und Flugzeuge zittern. Habt Ihr Euren Flug beendet, werden alle wesentlichen Aktionen in einem Filmmitschnitt ausgewertet. Nach einer erfolgreichen Mission bleiben die ersehnten Beförderungen und Orden nicht aus. Statt sich mit herkömmlicher Polygongrafik zu begnügen, verpaßte Microprose der Harrier-Simulation ein neues 3-D-System. Eine

echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungseffekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenelemente werden in Polygonentechnik dargestellt. cd



Im direkten Vergleich mit dem Original bleibt die Simulation blaß.

Genre: Simulation

Hersteller: Microprose

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Microprose

MS-DOS

69%

Grafik: 64% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimat: 286er, 640 KByte, VGA

Unterstützt: Soundblaster, EMS, Adlib, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

# Time Soft

Tel. 0 30/3 21 82 72 • Tel. 0 30/6 85 56 93

Fax. 0 30/3 21 82 72

1000 Berlin 19 • Postfach 19 13 41

## Stationen:

DM Computer

DM Computer

Ihlow Com.

Wundtstr. 58/60

Lahnstraße 94

Bizetstraße 74

1000 Berlin 19

1000 Berlin 44

1120 Berlin

	Amiga	PC		Amiga	PC
1869	71,00	85,00	Red Baron Data Disk		50,00
Amazon		85,00	Rax Nebular		92,00
An American Trail		57,00	Road Rash	60,00	
Ancient Art of War in the Skies		92,00	Rome AD 92		82,00
Archer Macleans Pool	57,00		Sabre Team	50,00	
Armour Geddon		85,00	Sensible Soccer 92/93	50,00	
AV8B Harrier Assault	67,00		Shadowlands	50,00	
B.C. Kid	49,00		Shuttle	64,00	
Bat 2	77,00	85,00	Silly Putty	50,00	
Battle Tech Trilogy		64,00	Siri Life		71,00
Bills Tomato Game	64,00		Spellcasting 301		71,00
Bundesliga Man. Prof. Edition	85,00	85,00	Spelljammer		67,00
Caesar	57,00	67,00	Star Control 2		78,00
Campaign	64,00	78,00	Star Legion		75,00
Castles 2 - Siege and Conquest		82,00	Star Trek		92,00
Catch'em		57,00	Strategie Master	70,00	77,00
Comanche - Maximum Overkill		92,00	Streetfighter 2		64,00
Contraption		47,00	Sword of Honour	50,00	
Cool World	50,00		Task Force		99,00
Curse of Enchantia		67,00	The Dagger of Amon Ra		85,00
Cyberblaster	51,00		The Humans	57,00	
Dalek Attack	42,00		The Summoning		78,00
Dark Seed 1.5		77,00	Tomato Game	64,00	
Das Schwarze Auge	78,00	88,00	Troddlers	57,00	
Dominium	70,00	70,00	Trolls		50,00
Dyna Blaster	64,00		Ultima 7 Deutsch		99,00
Dynatech	57,00		Viruscope 2 x	56,00	
Elysium		70,00	Wax Works	64,00	64,00
Euro Soccer		50,00	Ween	57,00	
Eye of the Beholder 2	85,00	85,00	Wing Commander 1	84,00	
F-15 Strike Eagle 3	99,00		Wizardry 7 - Crusaders c.t.		
Fantastic Worlds	77,00	85,00	Dark Savant		85,00
Front Page Sports		78,00	WWF Wrestlemania 2		57,00
Global Conquest		99,00	X-Copy Prof. Tools	70,00	
Goblins 2	57,00	67,00	Zool	50,00	
Grand Prix Formula One	80,00	99,00	Zyconix	42,00	
Harrier Jump Jet		99,00			
Hexuma	75,00	75,00			
History Line 1914-1918	85,00	85,00			
Inca		85,00			
Incredible Machine		78,00			
Indiana Jones 4	85,00	92,00	Aircraft + Facility Locator	42,00	
Ishar Legend of the Fortress		71,00	Collection California	83,00	
Jimmy Whites Whirlw. Snook	64,00	78,00	Designer	84,00	
John Madden Football 2		64,00	Europa IFR Auswahl	51,00	
KGB		67,00	Flight Planner	62,00	
Kings Quest 6		85,00	Flight Simulator 4	140,00	
Leather Goddesses of Phobos 2		78,00	Navigator 4.5	49,00	
Legend of Kyrandia	71,00	77,00	New Facilities Locator	63,00	
Legend of Valour		85,00	Pro	56,00	
Lethal Weapon	50,00		Scen. Coll. B#9, #12	83,00	
Lost Files of Sherlock Holmes		92,00	Scen. Collection A	70,00	
Lotus Turbo 3	50,00		Scen. Collection B	70,00	
Mario is Missing		71,00	Scen. Disk 7	47,00	
Mega Mix	64,00		Scen. Disk 9	51,00	
Millennium 2 Return to Earth		78,00	Scen. Disk 11	47,00	
Monkey Island 2	85,00	85,00	Scen. Disk 12	47,00	
Motohead	39,00		Scen. Enhancement Editor	56,00	
NFL American Football		71,00	Scen. Erweit. Deutschland	49,00	
Nicky Boom	50,00		Scen. Europa IFR Auswahl	51,00	
Nigel Mansell	57,00		Scen. European	47,00	
Pacific War		106,00	Scen. Grand Canyon	42,00	
Pinball Fantasies	67,00		Scen. Great Britain	70,00	
Pool	50,00		Scen. Hawaii	51,00	
Powerhits Battletech		57,00	Scen. Hawaiian Ddsysey	42,00	
Powerhits Science Fiction		57,00	Scen. Japan	42,00	
Powermonger		82,00	Scen. San Francisco	42,00	
Premiere	64,00		Scen. Tahiti	56,00	
Prophecy of the Shadow		85,00	Scen. TOP 1 Mittelgebirge	51,00	
Push Over	57,00		Scen. TOP 2 Dt. Küste	51,00	
Quest for Glory 3		78,00	Scen. TOP 3 Rheinland	51,00	
Raving Mad	57,00		Scen. Western Europa	51,00	
			Sound, Grafik, Aircraft Upd.	63,00	

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 10,00.

Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.

Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.

Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren.

Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

- Händleranfragen erwünscht -

## Daneben gegriffen



Trotz weniger Details ist die 3-D-Grafik ziemlich langsam

## Reach for the Skies

Schon vor fast 1½ Jahren präsentierte das englische Softwarehaus Rowan (*Flight of the Intruder*) der Fachpresse die erste Version der Simulation *Reach for the Skies*. Der Zusammenbruch des Medien-Imperiums Maxwell brachte auch dem Softwarehaus Mirrorsoft, bei dem *Reach for the Skies* erscheinen sollte, das vorzeitige Aus. Jetzt fliegt die Simulation unter den schützenden Schwingen des Medienmultis Virgin auf den hiesigen Landepisten ein.

Ihr steuert wahlweise auf britischer oder deutscher Seite Kampfflugzeuge (zum Beispiel die Me-109 und die Spitfire) und Bomber (He-111) des zweiten Weltkriegs durch Einzelmissionen, oder fliegt die komplette Luftschlacht um England nach. Je nach gewählter Flugzeugart gibt's verschiedene Aufträge: Entweder werft Ihr Bomben auf strategisch wichtige Ziele, eskortiert Kollegen (auf deutscher Seite)

oder fangt feindliche Maschinen ab (als Engländer).

Die Umgebung ist in herkömmlicher 3-D-Grafik - sprich in Polygonen - zu sehen. Nur bei Explosionswolken findet die Bitmap-Technik Verwendung. Auf Knopfdruck gibt's verschiedene Ansichten. mh

Genre: Simulation

Hersteller: Virgin

Zirkapreis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

MS-DOS 53%

Grafik: 58% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, VGA

Geplant für: -

Mit *Reach for the Skies* haben sich die Entwickler selbst ein Bein gestellt - leider kommt das Programm viel zu spät. Vor 18 Monaten, als das Spiel zum ersten Mal vorgestellt wurde, ernsteten die Programmierer noch einen Achtungserfolg. Heutzutage, wo Simulationen wie *Aces of the Pacific* oder *F-15 Strike Eagle 3* den digitalen Himmel beherrschen, mutet das



Rowan-Produkt wie ein Relikt aus den Tagen der Gebrüder Wright an. Die 3-D-Grafik bietet kaum Details und ist vergleichsweise langsam. Damit werden die fixen Flieger zur trägen Vogelschar degradiert. Schlimmer als die mäßige Technik sind andere Schnitzer. Beinahe ausschließlich digitale Instrumente (immerhin abschaltbar) in einem Jagdflieger der 40er Jahre...





## Elf

Normalerweise sind PC-Besitzer schon dankbar, wenn Sie für Ihren Rechner ein Geschicklichkeitsspiel im Laden finden. Die Umsetzung von *Elf* ist jedoch keine große Bereicherung für die Spielesammlung. Grafisch ziemlich flott, geht's auf dem Spielfeld zu chaotisch zu, um für das nötige Vergnügen zu sorgen. Zu oft wird der Held Opfer wild auftauchender Gegner ohne eine faire Chance zu haben. *mh*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 48%**

Grafik: 62% Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer



## Robocop 3

DIDs mäßige Vektoraction baut auf PCs erheblich ab. Die Grafik ist zwar wunderbar schnell (auf 486ern zu rasant), spielerisch langweilen wir uns mit dem Gesetzeshüter allerdings mächtig: ballern, lauten, ballern, fliegen. Von Abwechslung keine Spur. Zudem ging die deutsche Übersetzung dermaßen in die Hose, daß die 3-D-Hatz unfreiwillig komisch wird. Nur für hartnäckige Kloner-Cop-Fans. *kn*

Genre: Action

Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 44%**

Grafik: 74% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel



## Campaign

Empires Simulation der wichtigsten Schlachten des 2. Weltkriegs bietet neben einem, an *M4-Sherman* erinnernden Simulationspart allerlei Strategiespielelemente. Auf einer Karte klicken wir uns von Feldzug zu Feldzug, bauen in Fabriken neue Einheiten und bombardieren mit der Artillerie, Marine oder RAF (Royal Air Force) Feindeinheiten in Grund und Boden.

Die eigenen Bodestreitkräfte werden mittels Waypoints bewegt. Treffen wir auf einen Feind, läßt sich dieser gemütlich aus der Distanz beschießen oder in einer Minischlacht zur Strecke bringen. Die kleinen Scharmützel werden auf Wunsch per Hand gesteuert. Dabei setzt Ihr Euch in einen Panzerturm, bewegt auf Knopfdruck Turm, Kanone oder Ketten und ballert den Nazis reihenweise die Panzer vom Feld.

Spielerisch gibt *Campaign* dabei nicht mehr her als eine verschossene Panzergranate: Popelige Grafik im Strategieteil, nervige Steuerung im Simulationspart. Allein die Grafik während der Panzergefechte ist gelungen, täuscht aber über die Langatmigkeit der Scharmützel nicht hinweg. Strategische Entscheidungen werden selten gefordert – taktischen Tiefgang suchen wir mit der Lupe. Im Endeffekt besticht *Campaign* mit dilettantischer Aufmachung und schlechter Spielbarkeit. *kn*



Genre: Simulation

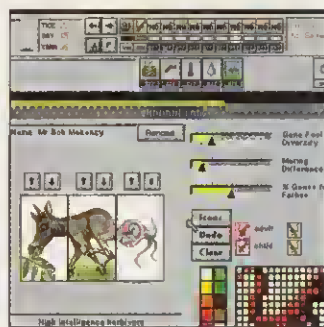
Hersteller: Empire

Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 42%**

Grafik: 46% Sound: 12%

Schwierigkeit: schwer

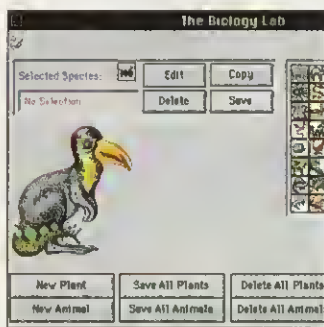


## Sim Life

Eure persönliche Schöpfungsgeschichte könnt Ihr mit Maxis neuer Simulation *Sim Life* nun auch auf DDS-Rechnern gestalten.

Grafisch ist die PC-Variante weitgehend identisch mit der Original-Mac-Version. Ob Ihr die Welt mit fliegenden Eletanten, zahmen Löwen oder fleischressenden Blumen bevölkert, ist egal. Wichtig ist lediglich, daß Ihr eine lückenlose Nahrungskette bildet. Ein Genlabor ist dabei Ausgangspunkt für die Belegung des Planeten. Ausgestattet mit zahlreichen Tabellen, Karten, Schalttafeln und Schieberegler bestimmt Ihr Klimazonen, variiert die Schwerkraft der Welt, definiert Luftfeuchtigkeit und baut aus Chromosomen Pflanzen und Tiere. Ihr könnt innerhalb von Sekunden Jahre verstreichen lassen, den Wechsel der Jahreszeiten nach Belieben definieren und die Evolution über viele Generationen verfolgen. Freilich ist die Welt in *Sim Life* nicht ganz so komplex wie unsere reale Welt – aber in sich ist das Programm stimmig und die Abläufe sind wissenschaftlich logisch. Wer will, kann auf seiner Welt auch eine Flutwelle oder ein Erdbeben auslösen und beobachten, wie dadurch die Evolution beeinflußt wird.

Interessant: Die menschliche Zivilisation zählen die *Sim Life*-Designer zu den Umweltkatastrophen. *mn*



Genre: Simulation

Hersteller: Maxis

Zirka-Preis: 70 Mark

**MS-DOS 79%**

Grafik: 72% Sound: 39%

Schwierigkeit: mittel

## Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

Großhandel  
für Computerspiele  
und Zubehör



Fordern Sie unsere  
Gesamtpreisliste an!  
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen  
erwünscht!

## Groß Electronic

Versandzentrale

Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



**SOFTPOWER**  
**Berlin**  
**Special News**  
 Starten Sie ins neue Jahr  
 mit unseren Knallern:  
**Indy IV DEUTSCH**  
 Amiga DM 99,-; IBM DM 109,-  
**Comanche**  
 IBM-PC DM 119,-  
**Lemmings 2**  
 ab 17. Februar Amiga & IBM

---

Wir wünschen jedem un-  
 serer Kunden angeneh-  
 me Feierlage und ein  
 frohes neues Jahr!

**Hauptgeschäft**  
 Schwedenstr. 18c  
 1000 Berlin 65  
 Fax. 030 / 492 2057  
**Filliale Spandau**  
 Schönwalder Str. 65  
 1000 Berlin 20  
**030 / 492 20 56**

*Spielerversand*  
 Philipp Pfitzenmaier

**NEU !!**

**Computerspiele**

	PC	AMIGA
AMERICAN TAIL engl.	59,99	
ANCIENT ART OF WAR	89,90	
CYTRON		63,99
DAS SCHWARZE AUGEN dt.	79,90	69,99
DER PATRIOT dt.	79,99	69,90
HISTORY LINE 1914-18	89,99	75,90*
HUMANS	59,90	59,90
INDIANA JONES 4 dt.	99,99	79,90*
KGB dt.	75,99*	75,90*
KING'S QUEST 6 dt.	79,99*	
LEGEND OF KYRANIA dt.	79,90	73,90
LEGENDS OF VALOUR dt.	83,90*	73,99*
PINBALL DREAMS	69,99*	63,90
SHERLOCK HOLMES dt.	89,99	
SPELLJAMMER engl.	69,90	
STRIKECOMMANDER	89,90*	
WAXWORKS dt.	69,99	69,90*
WINGCOMMANDER 1 dt.		79,99*

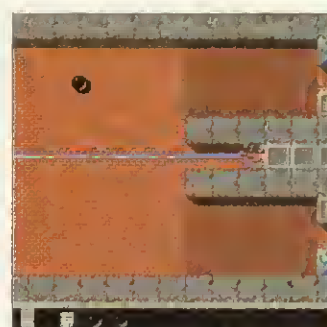
**Brett/Rollenspiele**

DSA Mit Mantel, Schwert...-Box	37,-
AD&D 2nd Spielerhandbuch dt.	36,-
AD&D 2nd Spielleiterhandb. dt.	35,-
AD&D 2nd Vergessene Königreiche 45.	45,-
AD&D 2nd Alles über den Magier 34.	34,-
AD&D 2nd Alles über den Priester 34.	34,-

Preislisten gegen  
 2 DM  
 in Briefmarken  
 Versand per NN + 9,- DM (Porto/Verp.)  
 Eschenriederstr. 21 \* 8038 Gröbenzell  
 24h Bestellservice

**Telefon 08142-54670**

**Fax 08142-9927**



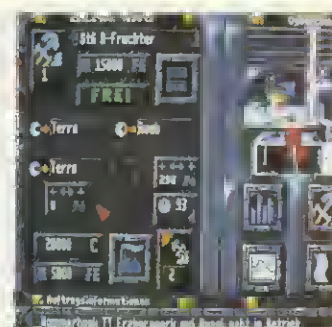
**Oxyd**

Dongleware ist eine faire Vertriebsart für Software: Die Spiele dürfen (und sollen) frei kopiert werden. Erst nach einigen Levels wird die Eingabe eines Codes verlangt - den könnt ihr in einem speziellen Buch auf 140 Seiten nachschlagen. Dieses "Dongle" muß allerdings gekauft werden.

Bei Oxyd müßt ihr mit einer Kugel jeweils zwei farblich übereinstimmende Oxyd-Steine anstoßen. Die Farbe wird erst nach dem sanften Rempeln offenbart. Hört sich einfach an, ist es aber nicht: Die durch Paßwort anwählbaren 100 Levels sind teilweise mehrere Bildschirmen groß und vollgestopft mit Spielelementen und Schikanen. Tödliche Monster, tiefe Abgründe und brutelnde Laser wollen der kleinen Kugel Böses. Unbeholden ist diese jedoch nicht: Sie kann zum Beispiel dank drehbarer Spiegel die Richtung des Laserstrahls ändern oder Regenschirme aufnehmen und so über Abgründe segeln.

Ihr dürft zwei Computer über Nullmodemkabel oder Teletelnet zusammenstöpseln und paarweise rollen - 100 weitere Level sind speziell auf zwei Spieler zugeschnitten.

Die Spielstufen sind abwechslungsreich und gut ausgesteuert, aber verlangen vom Spieler (zu) viel Geduld. Auf Dauer nervt es gewaltig, nach 20 Minuten Levelerforschens in einen Abgrund zu fallen und das Level noch einmal zu beginnen. Zudem ist Oxyd, trotz hoher Auflösung gratis extrem trist und unattraktiv. Auch in dieser hohen Auflösung könnte man mit einer VGA-Karte wesentlich schönere Grafiken zustande bringen (siehe The Incredible Machine). Trotzdem gibt es sicher ausdauernde Knobeltreuer, denen dieses Programm den Schlaf raubt. Zudem gewinnt Oxyd im Zweispielermodus erheblich an Reiz. Probieren kostet nichts. js



**Dynatech**

Wer von Millenium 2.2 nicht genug bekam und bei Deuteros die Handelsfinissen vermißte, der wird mit Dynatech zufriedener sein. Das Zukunftsszenario ist frisch, das Echtzeit-Handelsystem kompetent und reichhaltig, und die simultane Zweispieleroption sorgt nachhaltig für Streß. Ein solides Wirtschaftsprogramm aus deutschen Landen mit spärlicher Raketengrafik. vw

Genre: Simulation  
 Hersteller: Magic Bytes  
 Zirka-Preis: 80 Mark

**MS-DOS 68%**

Grafik: 48% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel



**Megatraveller 2**

Marc Millers fantastisches Szenario kann als Amiga-Version nicht überzeugen. Leider hat man auch im zweiten Teil das Kampfsystem nicht in den Griff bekommen. Taktische Kämpfe sucht man vergebens, das Raum-Fightssystem ist eine herbe Enttäuschung. Das komplizierte Benutzer-Interface des ersten Teils wurde zwar verbessert, kommt aber nicht übers Science-fiction-Mittelmaß hinaus. vw

Genre: Rollenspiel  
 Hersteller: Empire  
 Zirka-Preis: 110 Mark

**AMIGA 56%**

Grafik: 54% Sound: 27%

Schwierigkeit: schwer

**RTB COMPUTER**

**CALL OR FAX NOW**

**SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA**

- ★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
- ★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
- ★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
- ★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
- ★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

**RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG**

**TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066**



**RUFT JETZT AN !!!**

**FUNWARE**

**Tel 0512-492626**

**Fax 0512-361442**

Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

**AUSTRIA's NO.1**

Alle Spiele US Importe, ausg. dt./DV deutsche & jp japanische Vers./Anl.  
 Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielemarkt für euch zu präsentieren.

**MS DOS**

Strike Commander 698,- (?)  
 CobraCity 1098,- (Erotik, 18!)  
 X-Wing dt 798,-  
 Sim Life dt 668,-  
 Lemmings 2 dt 798,-  
 Ultima Underworld 2 798,-  
 Task Force 1942 dt 849,-  
 Spaceward Ho! 768,-  
 Gravis Game Pad dt 398,-  
 Mitsumi CD Rom, intern 2990,-  
 Preisänderungen, Irrtümer & Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilität der Systeme & Bedienungsfehler

**SUPER NINTENDO**

SUPER NES SET DV & SUPER  
 MAGIC CONVERTER 1998,-  
 Star Wars 1198,-  
 Magical Quest 1198,-  
 Super Swir 1058,-  
 Tiny Toons 1098,-  
 Joe & Mac 2 1098,-  
 Rushing Beat 2 a.A.  
 Super Magic Converter 299,-  
 (Für Importspiele am dt. SNES)

**APPLE MAC**

Red Baron 898,-  
 Wizardry 7 898,-  
 Indiana Jones 4 898,-  
 Lemmings 2 798,-

**AMIGA**

Street Fighter 2 dt 548,-  
 Shinobi 2 a.A. Euro/Visa/Master  
 SEGA MEGA DRIVE  
 Shinobi 2 a.A. Euro/Visa/Master  
 GAME BOY Cards welcome!  
 B.C. Kid 549,-





## Campaign

Trotz Nachladezeiten spielt sich die Amiga-Version eine Idee besser als die MS-DDS-Variante. Grafisch geht's im Simulations-Part etwas schlichter zu, dafür läßt sich auf der Karte mehr erkennen. Wieder quälen wir uns mit der frechen Steuerung und jagen seltsam agierende Feindeinheiten. Strategisch auf dem Gefrierpunkt, laden lediglich die Kampfsequenzen zum gemütlichen Panzerfahren ein. **kn**

Genre: Simulation  
Hersteller: Empire  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 44%**

Grafik: 46% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer



## Shuttle

Zum Glück muß Wernher von Braun das nicht mehr erleben. Vector Grafix hat mit der Raketensimulation eine stillechte Weltraumschafpille hingelegt. Die Wartezeiten auf dem Amiga verlängern sich sogar noch einmal. Bei jedem Knopdruck auf der Shuttle-Tastatur wird nachgeladen. Die wenigen Missionen sind zum Gähnen langweilig. Nur für Astronauten, die sehr viel Zeit haben. **vw**

Genre: Simulation  
Hersteller: Virgin  
Zirka-Preis: 100 Mark

**AMIGA 46%**

Grafik: 32% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



## Der Patrizier

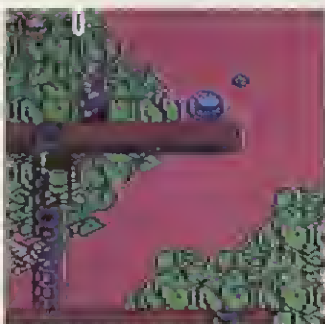
Ascons Edelsimulation macht auch auf dem ST eine glänzende Figur. Die gründlich recherchierte Einführung in die Zeit der Hanse besticht durch barock-prächtige Grafik und ein ausgetüfteltes Wirtschaftssystem, das auch Spezialisten zufriedenstellt. Alle wichtigen Ereignisse der Epoche wurden in's Spiel eingebaut und spiegeln sich in den Preisen wieder. Wirtschaft-Fans müssen zugreifen. **vw**

Genre: Simulation  
Hersteller: Ascon  
Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST 76%**

Grafik: 74% Sound: 54%

Schwierigkeit: einstellbar



## Hook

Hook ist die üble Umsetzung eines mäßigen Titels, der in dieser Form auf dem Game Boy zu sehen war. Peter Pan hüpfert lustlos im Nimmerland umher, weicht Feinden aus und sticht mit dem Messer zu. Die Grafik ist zu farblos, die Musik zu nervig und das Spiel zu schwer – mir fallen auf Anhieb Dutzende von uralten C-64-Spielen ein, die dieses Programm technisch und spielerisch überragen. **js**

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 60 Mark

**C 64 35%**

Grafik: 30% Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

# THOMAS PFISTER SPIELEVERSAAND

TEL.: 0561/24453  
FAX: 0561/285097

## ADVENTURE/ROLLENSPIELE

PC	Amiga	PC	Amiga
Amazon	78, E	Legends of Valour	* 78, D
American Tail	54, E	Legend 8. Larry 5	08, D
Bana of cosmic	78, D	Las Manlay Lost LA	38, D
Bards Tale 3	27, H	Lord of the rings	78, H
Bat 2	78, D	Lord of the ring 2	75, H
Cruise 1. a. Corps	60, D	Lord of the ring 3	60, D
Crusader of Dark	76, E	Might and Magic 3	70, D
Cuma of Enchantia	* 60, H	Might and Magic 4	78, D
D-Danarion	42, H	Monkey Island 2	78, D
Daughtam of Serpa	78, D	Myth	60, D
Dune	83, D	Police Duast 3	* 68, D
Dungeon Master	66, D	Quest for Dory 3	78, D
Dungeon M.J.Chess 8	60, H	Secret Monkey Island	84, D
Elvira 2 Jaws of C	48, D	Sherlock Holmes	84, D
Eya of Beholder 1	66, D	Spaca Duast 4	* 60, D
Eya of Beholder 2	78, D	Spac Duast 0	* 60, D
Haxuma	78, D	Spellcraft	* 75, D
Indes	103, D	Spelljammer	60, E
Indiana Jones 3	78, D	Star Trek	* 84, D
Indiana Jones 4	84, D	The Legacy	* 00, H
Island of Dr. Brain	* 60, D	Ultima Trilogy 2	66, H
KDB	60, H	Ultima 7	90, D
Kings Duast 5	* 60, H	-Data Forge of Vir	38, H
Kings Duast 8	78, H	Ultima Underworld	66, H
Laura Bow 2	66, D	Warworks	60, D
Legend	57, H	Wean	98, D
Legende o. Kyrandia	66, D	Zak McCracken	60, D

## ACTION/ARCADE

PC	Amiga	PC	Amiga
Agony	51, H	Näger d. Schreckl.	54, D
Aquatic Games	60, H	Namans	54, H
Assassin	51, H	Leander	81, H
Balances	* 60, H	Lammings Doub. Pack	66, H
BC Kid	60, H	Lemmings 2	* 78, H
Budekan	27, H	Pinball Dreams	* 54, H
Bug Bomber	66, H	Pinball Fantasies	54, H
Crospem	* 60, H	Shadow o. l. Baast 3	54, H
Double Dragon 3	90, H	Silly Putty	60, H
Dyna Blaster	66, H	Super Hero	* 60, H
Emerald Mine 1 od. 3	24, H	Super Tattris	75, H
Emerald Mine 2	30, H	Walker	* 60, H
Fim and Ice	48, H	Zone Warrior	87, H

## STRATEGIE/SIMULATION

PC	Amiga	PC	Amiga
1888	78, D	-Data Disk	* 24, D
A.T.A.C.	90, H	Magalo-Mania	72, D
AA - War Tactics	54, H	On the road	60, D
Acas of Dmat War	42, H	Perfect Daneral	70, D
Acas of i. Pacific	08, H	-Data Disk	* 42, H
- Mission Disk	48, E	Pirates	57, H
Alr Support	51, H	Planets Edge	70, D
Airbus A 320	84, D	Populous 1	27, H
Armour Gendron	* 78, H	Populous 2 Data Disk	33, H
Armour Daddon 2	* 60, H	Populous 2 Plus	75, H
AV 8 B Harrier Ass	* 60, H	Powermonger	72, H
B 17 Flying Fortr.	90, H	Railroad Tycoon	84, H
Battle Isle	66, H	Rampart	60, H
-Data Disk	42, H	Red Baron	06, D
Castles 2	75, H	-Mission Disk 1	48, E
Centurion Def. Roma	27, H	Red Zena	51, H
Chuck T. Air Combat	78, D	Scanario	88, D
Civilization	90, D	Secret Waap of LW	78, E
Comanche	* 54, D	-DD 335, Ha 182	88, E
Conquestador	73, H	Shuttle	54, H
-Data	37, H	Siege	60, D
Crisis in Kmmilin	84, H	Silent Service 2	75, H
Das Boot	42, H	Sim Ant	06, D
Der Patrizier	78, D	Sim C. Arc 1, 2, Tarr ja	37, H
Dynatech	68, D	Sim City/Populous	73, H
Elite	57, H	Spaca Crusada	* 60, H
Elysium	66, D	Spaca Max	72, D
Epic	73, H	Special Forces	54, H
F 117A Highhawk	90, H	Star Control 2	* 66, H
F 15 Str. Eagle 3	95, H	Star Lagions	89, E
Falcon 3.0	90, D	Strategy Master	72, H
-Mission Disk 1	54, H	Strika Commander	* 87, H
De Simulator	98, H	Tank Force	90, H
Drandmaster Chess	66, H	Their finest hour	66, H
Dunship 2000	90, H	-Missions Disk	30, H
Dunship 2000 Data	54, H	V for Victory	69, E
Harrier Jump Jet	83, H	Viking Fields	60, H
History Line 14-18	70, H	Wing Commander	39, H
Impertum	27, D	Wing Comm Edition	86, D
Jaguar XJ 220	48, H	-Op. Dp. 1, 2, Opesch ja	39, H
Lotus 3	75, H	Winnar	73, D
M 1 Tank Platoon	54, H	X-Wing	54, D
Med TV	78, D		

## SONSTIGES

PC	Amiga	PC	Amiga
Adventum Coll.	* 66, H	Gmat Courts 2	60, H
Air Commander	66, H	Jimmy White Snook.	66, H
A. MacLeans Pool Bl	48, H	John Barnes Soccer	60, H
Big Box 2	54, H	John Madden Footb.	57, H
Bills Tennis Demo	60, H	Links	60, H
Bitmap Brothers	54, H	Links 300 Pro	78, H
Bundesl. Prof. Edit.	78, D	Magalomania/Samur.	60, H
Bundesl. Manag. Prof.	60, D	Magamiz	* 60, H
C.A.P.	* 60, H	Nigol Mansalls WC	54, H
Car and Driver	* 84, H	No Second Price	54, H
Chaos Engine	* 81, H	Power Pack 2	* 80, H
Chess em up 3	24, D	Raving Mad	54, H
(Lösungen für über 500 Amiga Dames)	24, D	Road Rash	54, H
Crazy Cam	51, H	Roma AD 92	* 66, H
Daily Cov. Dirt Pok	80, H	Seasble Soccer	48, H
Fantastic World	78, H	Spellcasting 301	66, E
Formule one DP	00, H	Sports Collection	60, H
Front P. 8. Football	66, E	Starbys H. 2 Coll.	78, H
Gamas Summer Cha	88, H	Striker	51, H
Gamas Winter Chall	88, H	Troddiam	48, H
Dobillins	80, H	Vroom	89, H
Dobillins 2	95, H	-Data Disk	41, H
Draham Taylor Socc	60, H	Zool	48, H
Drand Prix unlimit	60, H	Zyconix	39, H

\* Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch  
Wir führen nur die oben Spielreihe, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste 1. Amiga u. C64 geg. frankierten Rückumschlag  
Preisänderungen, Irrtum und Lieferung vorbehalten.  
Versandkosten: 7,- Ab 250,- ohne Versandkosten Ausland (nur Vorkasse) 12,- Ab 400,- ohne Versandkosten  
Kein Leihverkauf Abholung nach vorheriger Bestellung und Absprache möglich.  
Lieferung per Vorkasse. Bei EC-Scheck bis 400,- V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244 36 465)  
Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferung erst nach Guthab.  
Nachnahme zusätzlich + 5,- Nachnahme-Gebühr + 3,- Zahlkarte-Gebühr.

Seit dem  
30. Oktober 1992  
in Berlin

**NEU !**

AMIGA  
IBM PC  
C 64  
SEGA  
NINTENDO  
Brettspiele  
CD's  
Videos  
MC's  
Comics  
Bücher

auf über  
500 qm

**Der einzigartige  
Multimediashop  
mit riesengroßer  
Softwareauswahl**

Im Hause von  
**L & P**  
Scharnweberstr. 25  
1000 Berlin 51  
Telefon: 412 10 60



news

# CORNER SCENERY CORNER

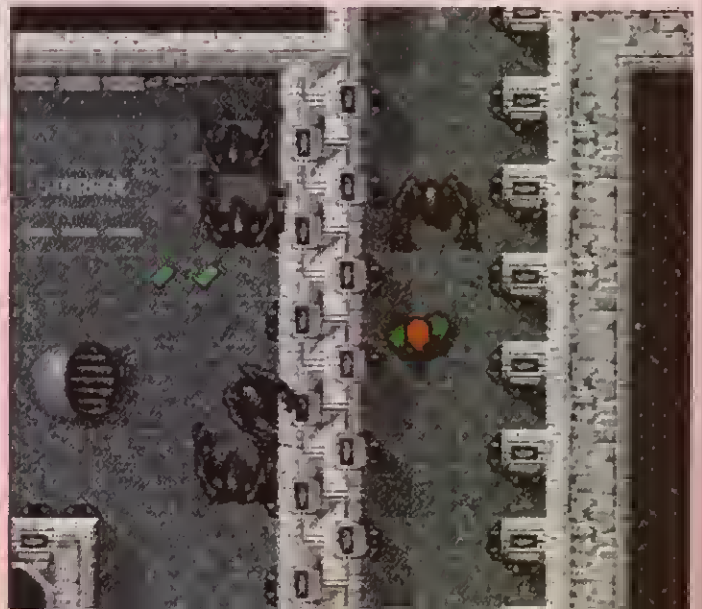
**D**ie Welle der Zusatz-, Szenario-, und Bonusdisketten schwappt ungebrochen über die gebeutelte Spielerschar hinweg. Ob neue Bahnhöfe für *A-Train*-Begeisterte, frisches Actionfutter für Alienjäger (*Alien Breed*) oder eine neue Fußballsaison für *Sensible-Soccer*-Kicker: Der Nachschub an zusätzlichen Scenery-Disketten reißt nicht ab. Wie so oft, wird dem Spieler mehr Schein als Sein vorgegaukelt, denn nicht alle Zusatzdisketten halten, was die vollmundige Werbung verspricht. Deshalb vergeben wir, je nach spielerischem Nutzwert, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum grandiosen hervorragend. mh

## Alien Breed Special Edition '92

Seit der Veröffentlichung des Originalspiels *Alien Breed* Anfang letzten Jahres trudelte im englischen Softwarehaus Team 17 tonnenweise Post ein. Die Masse der *Alien-Breed*-Fans wollte mehr: Sie beschwerte sich vor allem über die magere Level-Anzahl und über den nicht eben anspruchsvollen

Schwierigkeitsgrad. Team 17 reagierte sofort und bastelte im Laufe des Jahres eine überarbeitete Version des Kassenschlagers zusammen, die sich gewaschen hat. Jetzt wetzt Ihr, wahlweise mit einem feuerkräftigen Kumpel, in satten zwölf Levels, die zudem doppelt so umfangreich sind wie die des Originals Aliens Brut hinterher. Zudem wurden einige kleine, aber feine Änderungen vorgenommen: Eure Mannen dürfen endlich unbegrenzt viele Schlüssel tragen und Türen mittels Beschuß öffnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls etwas höher angesetzt, wobei die *Special Edition '92* wie das Original nie unfair wird. Da sich die zwölf Levels nicht an einem freien Nachmittag durchspielen lassen, wurde dem Spiel ein Paßwortsystem spendiert, das die ohnehin schon große Motivation noch um einiges auffrischt.

*Alien-Breed*-Fans kommen um den Kauf dieses kleinen Meisterwerks nicht herum. Wer das Original nicht kennt, sollte auch reinschauen: Erstens kann die *Alien Breed Special Edition* unabhängig vom Original gespielt werden und zweitens kostet sie nur schlappe 30 Mark. 1 MByte muß Euer Amiga jedoch sein Eigen nennen. kn







Sensible Soccer gibt's jetzt mit aktuellen Mannschaften

## 1992/93 Season Edition

Sensible Software State-of-the-Art-Fußball bekommt weniger eine Scenery-Diskette, als viel mehr ein Update spendiert. Natürlich sind in der neuen Version alle Mannschaften der Saison 1992/93 enthalten. Zusätzlich wurde jedoch noch ein wenig am eigentlichen Spiel gebastelt. So darf der Torwart den Ball jetzt nicht mehr in die Hand nehmen, wenn er ihn von einem seiner Spieler zurückgepaßt bekommt. Fußballfans dürfen sich in Zukunft an gelben und roten Karten erfreuen – selbst Spielsperren stehen auf der Tagesordnung. Um im Weltcup mitzuspielen, müssen in der neuen Version Qualifikationsspiele abgehalten werden und für Anfänger gibt's die neue Trostliga sowie das "Versager"-Turnier mit schwächeren Gegnern.

All diese Änderungen sind ab sofort in den neu gekauften Sensible-Soccer-Spielen enthalten. Wer die vorangegangene Version aktualisieren will, schickt seine Disketten an den Hersteller zurück und erhält nach Entrichtung eines geringen Geldbetrages (ca. 20 Mark) die neue Version. *kn*



## A-Train Construction Set

Die Bundesbahn fährt frohgemut ins Defizit, wir basteln mit A-Train an einer tragfähigen Alternative. Lokführer, die schon in allen eingebauten Szenarios des Mutterprogramms die Börse gesprengt haben, können sich jetzt eigene Herausforderungen basteln. Mit dem A-Train Construction Set baut Ihr Eure Wunschlandschaften, plant ein Schienennetz und plaziert Städte und Industrieanlagen.

Zusätzlich zu den zahlreichen Designwerkzeugen werden sechs Beispielszenarios angeboten, die es zu meistern gilt. Natürlich könnt Ihr nun auch die finanzielle Seite des Bahngeschäfts nach eigenem Geschmack verändern und beeinflussen. Für den A-Train-Fan das ultimative Werkzeug – leider nicht ganz billig. *vw*

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Sensible Soccer 1992/93 Edition	Renegade	Amiga, ST	80 Mark 20 Mark (Update)	empfehlenswert
Alien Breed Special Edition '92	Team 17	Amiga	30 Mark	hervorragend
A-Train Construction Set	Maxis	MS-DOS MAC	60 Mark	empfehlenswert

## Handt Versand

Titel	Amiga	PC
1869	DA 79,90	89,90
Amazon		89,90
A.T.A.C.	DA	92,90
BAT 2	DA 79,90	89,90
Bill's Tomato Game	DA	89,90
Bundesliga Manager Prof.	DV 76,90	76,90
Campaign	DA 79,90	89,90
Car & Driver *	DA	94,90
Civilisation	DA 79,90	94,90
Cool World		59,90
Creepers *	DA 69,90	
Curse of Enchantia		79,90
Das schwarze Auge	DV 79,90	89,90
Dream Team (Spielesammlung)	DA 55,90	59,90
Dungeonmaster	DA	79,90
Dungeonmaster & Chaos str.	DA 59,90	
Dynablasters	DA	79,90
Elysium	DV	79,90
F15 III	DA	94,90
Falcon 3.0	DA	94,90
Falcon 3.0 Mission Disk	DA	59,90
Fire & Ice	DA 55,90	
Formula One Grand Prix	DA 79,90	94,90
Goblins 2		69,90
Gunship 2000 *	DA 69,90	94,90
Gunship 2000 Scenario Disk	DA	59,90
Hexuma	DV 89,90	89,90
History Line 1914-1918	DA 89,90	89,90
Humans		59,90
INCA	DA	94,90
Indiana Jones - Fate of Atlantis	DV 94,90	94,90
Joe & Mac	DA 59,90	69,90
KGB	DA 69,90	76,90
Legend of Kyrandia	DV 76,90	76,90
Legend of Velour *	DV 89,90	69,90
Lethal Weapon	DA 59,90	
Links Pro	DA	94,90
Lotus Final Challenge	DA 55,90	
Megasports	DA 55,90	
Nigel Mansell Racing		59,90
No. 2 Collection	DA 79,90	89,90
Pinball Fantasies	DA 55,90	
Push Over	DA 59,90	69,90
Risky Woods	DA 59,90	76,90
Road Rash	DA 79,90	
Rome *	DA 79,90	79,90
Sensible Soccer 92/93	DA 55,90	
Sherlock Holmes	DV	94,90
Silly Putty	DA 55,90	
Sports Collection	DA 69,90	79,90
Star Trek	DV	79,90
Street Fighter 2 *	DA 59,90	69,90
Summer Challenge	DA	76,90
Taskforce *	DA	94,90
Terminator 2029		94,90
Ultimate Underworld	DA	79,90
Wayne Gretzky Hockey 3		89,90
Waxworks *	DA 76,90	76,90
Ween		76,90
Wing Commander *	DV 89,90	
Wing Commander 2	DV	89,90
Wiz Kid	DV 59,90	69,90
WWF Wrestling 2	DA 59,90	
Zoot	DA 55,90	

### Preisbomben

Bards Tale 3	DA 29,90	29,90
Battlehawks 1942 * nur 3.5"		39,90
Centurion - Def. of Rome	DA 29,90	29,90
Chuck Yeager 2.0	DA 29,90	29,90
Das Boot	DA 39,90	45,90
Imperium	DA 29,90	29,90
Life & Death		39,90
Lotus Turbo Challenge		29,90
Midwinter * nur 3.5"		35,90
Supercars 2		29,90
Super Monaco GP	DA 29,90	
Switchblade 2		29,90
Testdrive 2		29,90
TV Sports Baseball		39,90
TV Sports Boxing		39,90
Ultimate 6	DA	45,90
Wing Commander	DA	45,90
Zak McKracken and the Alien Alien	35,90	35,90

### CD-Rom

CD-Rom Grab Bag	39,90
Clipart Gollath über 11.000 Cliparts	79,90
Danger Hot Stuff	39,90
Game Power	89,90
GIF Galerie	49,90
Pacific Island	79,90
Raytrace Magic	39,90
Shareware Bonanza	159,00
Shareware Perlen Vol. 2	39,90
So much Shareware	129,90

## Software Versand

Horst Jandt • Tannenweg 8  
W-2150 Buxtehude  
Tel.: 041 61/88685

Katalogenforderung gegen frankierten Rückumschlag.  
DA=Deutsche Anleitung DV=Deutsche Version  
\*) Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.  
Irtümer vorbehalten. Bitte System/Diskettenformat und Grafikmode angeben.

Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM



Bei Activision scheint der große Hausputz ausgebrochen zu sein. In diesem Monat finden wir nicht nur den zweiten Teil der hochkarätig besetzten Infocom-Sammlung, sondern zwei weitere großformatige Boxen mit interessanten Programmen. Die anderen vielversprechenden Kandidaten dieses Monats kommen aus dem Hause UBI-Soft, schon immer ein ergiebiger Lieferant von Spielesammlungen. vw

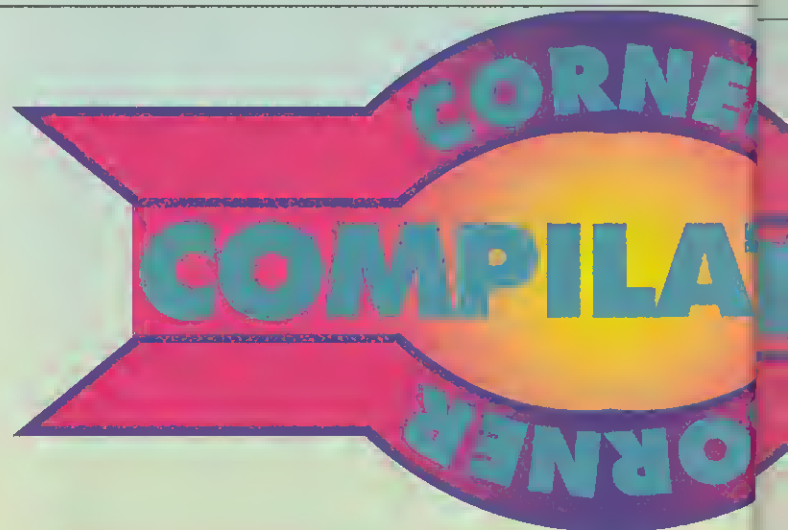
## Battletech

Ein Muß für alle Battletech-Freaks. In der gleichnamigen FASA-Compilation findet Ihr die beiden Infocom-Rollenspiele *The Crescent Hawk's Inception* und *The Crescent Hawk's Revenge*. In beiden Programmen steuert Ihr die unterschiedlichsten Großroboter über eine Landkarte, führt taktische Gefechte aus der Vogelperspektive und löst eingebaute Adventure-Rätsel. Leider konnte das angestaubte Spielprinzip im Test nicht ganz überzeugen. Während sich der erste Teil noch ganz passable 59 Prozent erkämpfte, brachte es die Fortsetzung nur auf schlappe 37 Zähler und ist

damit nur noch für Freaks interessant. Viel netter ist da schon der dritte Kandidat der Sammlung. In der Activision Eigenentwicklung *Mechwarrior* steuert Ihr Eure Battlomechs in einem 3-D-Simulator auf das Planetenschlachtfeld. Die EGA-Grafik hat zwar schon



zwei Jährchen auf dem Bukel, trotzdem macht es Spaß mit einem Marodeur ein paar Locusts zu grillen. Wer auf solcherart Sport steht, sollte mal reinschauen. Wer nichts mit FASAs Roboterspielen und Büchern am Hut hat, darf die Blechkistensammlung vergessen.



Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battletech	Activision	120 Mark	MS-DOS	für Fans
SCI-FI	Activision	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Lost Treasures of Infocom Teil 2	Activision	130 Mark	MS-DOS	hervorragend
Air Commander	UBI-Soft	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	100 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	110 Mark	MS-DOS	für Fans
Combat Classics	Empire	90 Mark	Amiga MS-DOS	empfehlenswert
Power Hits	Activision	80 Mark	C 64	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

## SCI-FI

Unter dem Deckmantel der Sciencefiction bietet uns Activision gleich fünf Programme zum Spielen an. Schließlich wollen die Regale geleert werden. Warum sich auch der Fantasy-Langeweiler *Prophecy* in die Packung geschmuggelt hat, bleibt ein Geheimnis der Marketing-Abteilung von Activision. Ab in die wirkliche Zukunft geht es erst mit *Circuits's Edge* — Infocom's letzter Adventure-Zuckung. In George Alec Effingers Cyberpunk-Geschichte sucht Ihr einen Mörder, redet mit insgesamt zehn Verdächtigen und besucht 60 Grafiken. Leider nur gehobener Durchschnitt, der heute im reichhaltigen Angebot nicht mehr mithalten kann. In Activisions *Deathtrack* breitet Ihr mit einem Düsenleiter über einen 3-D-Parcours und ballert was das Zeug hält. Technisch und spielerisch zum Gähnen. Ähnlich bescheiden das Bild von *Tongue of the Fatman*, einem futuristischen Prügelspiel.

Der netteste Kandidat in der zukünftigen Sammlung ist *Mines of Titan*. In der 16-Bit-Version des C-64-Gruftis *Mars Saga* marschieret Ihr mit bis zu fünf Charakteren durch ein Labyrinth und meuchelt Androiden. Nicht sehr abwechslungsreich, aber Spaß machts trotzdem.

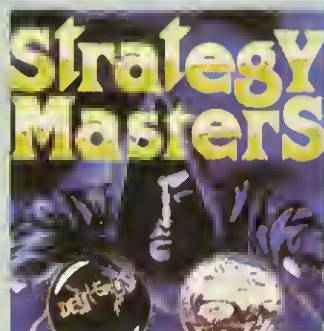




cracy im zweiten Teil ist die Infocom Produktpalette fast komplett. Einzig Steve Meretzky's *Leather Goddesses of Phobos* fehlt noch zum totalen Text-Adventure-Glück.

## Air Commander

Die richtige Sammlung für harte Fliegerherzen, die mal so richtig aus dem vollen schöpfen wollen. UBI-Soft hat gleich fünf fliegende Kampfmaschinen zu einem Simulations-Paket verbandelt. Da mehr als die Hälfte aller angebotenen Flieger aus dem oberen Wertungshimmel kommen, kann der hoffnungsvolle Jungpilot ohne Bedenken in die Lüfte steigen. Unter anderem gehen die *F-15 Strike Eagle* von Microprose, der *F-16 Combat Pilot* von Digital Integration und der *Fighter Bomber* von Activision an den Start. Zusätzlich gibt's für den *Fighter Bomber* eine "Mission Disc", und die nicht ganz gelungenen *F14* und *Apache Strike* von Activision. Trotzdem als Nostalgie-Paket Hobbyfliegern und Quereinsteigern zu empfehlen.



## Strategy Masters

Bis auf das immer noch geniale *Populous* von Großmeister Molyneux, ist es mit den Strategiemeistern nicht so weit her. Der Strategie-Wirtschaftsmix *Deuteros* konnte ebenso wenig überzeugen, wie der Vorgänger *Millennium 2.2*. Auch das 3-D-Action-Adventure *Hunter* wirft nur magere 46 Wertungspunkte in die Waagschale und kann das Ruder nicht herumwerfen. Etwas freundlicher wird das Gesicht bei dem Fantasy-Strategiespiel *Spirit of Excalibur* und auch der *Chessplayer 2150* kann überzeugen.

Eine große Warnung an alle PC-Besitzer. In Ihrer Version werden *Hunter* und *Deuteros* durch die beiden Impressionsgurken *Cohort* und *Merchant Colony* ersetzt, und das darf man keinem zumuten.

## Combat Classics

Höchst kurzweilig, was Empire in das "Combat"-Paket gepackt hat. Alle drei Spiele pendeln in den mittleren Wertungs-Siebzigern und sind zu empfehlen. Piloten erfreuen sich an der guten alten *F-15 Strike Eagle 2*. Taucher gehen mit Electronic Arts *688 Attack Sub* auf höchst interessante und ansprechende Tauchfahrt. Ihr könnt sowohl auf russischer als auch auf amerikanischer Seite die Tiefsee unsicher machen. Wer mehr auf Panzer steht, tuckert mit *Team Yankee* durch ein fiktives Deutschland und zeigt es den Kommunisten mal so richtig. Abgesehen von der dämlichen Story, ein buntes, recht simples Strategiespiel. Dank der beiden bereits oben erwähnten Simulationen ist die Packung trotzdem empfehlenswert.

## The Lost Treasures of Infocom Teil 2

Text-Adventure-Freunde werden in letzter Zeit fürstlich bedient. Activision sei Dank — Ihr könnt eure Infocom Sammlung nun fast vervollständigen. Eine Gelegenheit, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen sollte. Mit *Cutthroats*, *Wishbringer*, *Seastalker*, *Trinity*, *Hollywood Hijinx*, *Nord and Burt*, *Plundered Hearts*, *Border Zone*, *Sherlock* und *Bureau* —

Der Ein-  
Berufs-

# WIE GEHT'S?

stieg in das  
leben eröffnet

neue Chancen. Wer jetzt gut informiert ist, macht den besten Anfang.

Bei der Berufswahl. Bei der Ausbildung. Beim neuen Job. Bitte sehr:

Die Broschüre „Wie Geht's“ informiert rundherum über alles Wissenswerte.

### Informationen

→ Mitbestimmung → Arbeitsschutz → Unfallversicherung → Weiterbildung

### für

→ Krankenversicherung → Rentenversicherung → Behinderte → finanzielle

### junge Leute

Hilfen. Dazu gibt's 123 weitere Stichworte. Gratis,

per Coupon. Schneid' Dir davon ein Stück ab!

Ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Mit 60 Pfennig freimachen und senden an:  
Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung, Postfach, W-5300 Bonn 1

<b>COUPON</b> WIE GEHT'S?	
Name/Vorname	
Straße/Hausnummer	
PLZ/Ort	

An Halloween steigen die Verstorbenen aus ihren Gräbern: Computerzauberer Richard Garriott lud in sein privates Geisterhaus und Volker bekam eine interaktive Gänsehaut.

# ES SPUKKT

**D**er 30. Oktober ist der Tag des großen Kürbis. In allen amerikanischen Vorgärten liegen die ausgehöhlten, orangefarbenen Riesenkugeln und leuchten den erschrockenen Spaziergänger aus gezackten Augenhöhlen an. Wilde Gestalten, Skelette und Monster machen die Nachbarschaft unsicher, überall wird gefeiert und gegrölt.

Was bei uns der Karneval, ist in Amerika die Nacht vor Allerheiligen – Halloween. Wie wir spätestens seit John Carpenters gleichnamigem Splatter-Klassiker wissen, geht's dabei allerdings nicht besonders christlich zu. So richtig Spaß kommt erst auf, wenn man als Monster verkleidet durch die Gegend toben und Leute erschrecken darf. Logische Steigerung sind die "Haunted Houses", also Geisterhäuser, die zu eben diesem Zweck in fast allen amerikanischen Städten aufgebaut werden. Der Unterschied zu den bundesdeutschen Geister-



© DG 1992



Schrumpfkopt: Der Guardian als Hologramm grüßt aus einer anderen Dimension.





## Ein Lord mit Visionen

Trotz des autregenden Geistertrubels hatten wir Zeit, mit Richard Garriott einen kleinen Mitternachtsplausch zu halten.

**PP:** Richard, die Leute haben jede Menge Spaß an Deinem Geisterhaus. Willst Du sowas nicht auch mal in Europa aufziehen?

**Richard:** Keine schlechte Idee. Wir haben schon Modelle entwickelt, wie wir unser Spukhaus einer größeren Öffentlichkeit zugänglich machen können. Entweder wir überlassen das ganze Konzept einem großen Vergnügungspark (etwa Disney), oder wir steigen selbst in das Geschäft ein. Mir schwebt eine Art Karawane vor. Das ganze Equipment wäre beweglich, wir könnten damit auf Tournee gehen und irgendwo auf der Welt ein Geisterhaus aufbauen. Eure Burgen wären als Grundstätt sicher nicht schlecht. Wir könnten natürlich auch das ganze Konzept verkaufen – Interessenten gibt's genug. Mir behagt dieses Lizenzkonzept aber nicht besonders. Die Aut'sicht über die konzeptionelle Gestaltung sollte auf jeden Fall weiter bei uns liegen.

**PP:** Über sechzig Schauspieler, jede Menge Leute, die bei Aufbauen geholfen haben. Über die Eintrittspreise bekommst Du Deine Kosten wohl nicht wieder herein?

**Richard:** Noch ein Grund, das Ganze etwas professioneller zu gestalten. Als wir Britannia Manor vor vier Jahren zum ersten mal bauten, war alles nur ein Jux unter Freunden. Die Leute kamen vorbei und brachten zum Beispiel irgendeinen technischen Gimmick mit oder schleppten Monstermasken an. Du siehst ja selbst, was heute los ist. Allein für Polizei und Feuerwehr geben wir ein Vermögen aus. Und wie es hier aussieht, wenn die Show vorbei ist, kannst Du dir denken. Dann ist ein neuer Rasen fällig.

**PP:** Du legst besonders viel Wert darauf, daß die Gäste selber aktiv werden.

**Richard:** Wer nur still konsumieren möchte, der soll ins Kino gehen. Dadurch, daß man mit unseren Gestalten in Kontakt treten muß, wird die Erfahrung viel intensiver und realer. Außerdem macht's dann auch den Schauspielern mehr Spaß.

**PP:** Apropos Kino. Da gab's doch vor ein paar Monaten mal ein Gerücht, daß ein *Ultima*-Film geplant sei? Was ist denn dran an den Geschichten um das große Hollywood-Projekt?

**Richard:** Noch ein Projekt, über das wir ernsthaft nachdenken. Ich könnte mir vorstellen, mal eine Regiearbeit zu übernehmen. Ein *Ultima*-Film würde sich aber in einem finanziellen Rahmen bewegen, den wir alleine nicht mehr sicherstellen könnten. Vielleicht findet sich ein Geldgeber.



**Waldschrat:** Wer die verwunschene Krypta erreichen will, muß an diesem Wächter vorbei.

**Flattermann:** Ein Gargoyle läutet die Totenglocke für uns.





Aufgeregt: Lord British persönlich, empfängt seine Gäste.

bahnen: Ihr zuckelt nicht mit einem Elektrowägelchen an den Gruselgestalten vorbei, sondern tastet Euch mit wackligen Knien ins Ungewisse. Echte Schauspieler mit Kostüm und Maske geistern durch das Pappmaché-Gemäuer und spuken, was die Stimmbänder hergeben.

Kein Zufall, daß unser Besuch bei Origin ausgerechnet auf dieses denkwürdige Datum fiel. Firmenchef Richard Garriott ist nicht nur mit Leib und Seele Rollenspieler, er kann auch nicht genug bekommen von verwunschenen Häusern und feuchten Untergrundverliesen. Was liegt also näher für ihn, als sich selbst so ein kleines, lauschiges Geisterschloß zu bauen und mit Freunden in passender Atmosphäre Halloween zu feiern.

## Britannia Manor

Alle zwei Jahre schweben in der Two Coves Road, hoch in den Bergen über Austin, die Dämonen ein. Laserstrahlen zucken über den Nachthimmel, Nebelschwaden quellen aus offenen Gräbern und Hologramm-Mönche wandeln zwischen abgestorbenen Bäumen. Was anfangs wie die Kulissen für eine neue Stephen-King-Verfilmung wirkt, ist in Wahrheit das Privatgrundstück von Lord British, alias Richard Garriott. In der Woche vor Halloween wird seine verwinkelte 26-Zimmer-Villa zu eine Ort des Schreckens. Über 60 Schauspieler aus den lokalen Theatern werden zu Gargoyles, Orks, schwarzen Mönchen und verrückten Burggräuleins. Das Vier-Hektar Grund-

stück inklusive eigenem See verwandelt sich unter tatkräftiger Unterstützung der halben Origin-Belegschaft in Richards Fantasy-Land Britannia. Für die spektakulären Beleuchtungs-, Laser- und Hologramm-Effekte ist die Firma Lightwave Research zuständig, sonst eher mit der Ausrichtung von Michael-Jackson-Konzerten beschäftigt. Insgesamt sorgen über 200 Leute für den reibungslosen Ablauf der vier Geisternächte.

## Zutritt auf eigene Gefahr

Trotz gesalzener Eintrittspreise, die einem wohlthätigen Zweck gespendet wurden, waren die wenigen Karten schon bald ausverkauft. Da der Trip durch Britannias Untergrund immerhin 60 Minuten dauert, konnten pro Abend nur 200 Glückliche Jagd auf den Guardian machen und die Story von *Ultima 7* nachspielen. Anders als die Konkurrenz, wie etwa das High-Tech-Spukhaus in Disneyworld, legt Richard Wert auf Interaktion

zwischen Schauspieler und Besuchern. Nur wer die richtigen Fragen stellt und die richtigen Gegenstände findet, kann am Ende das "Black Gate" schließen.

Jeder, der sich ins Abenteuer stürzen will, muß am Eingang zunächst eine Verzichtserklärung unterschreiben und bestätigen, daß man freiwillig und auf eigenes Risiko die verwunschenen Hallen betritt. Aufgeteilt in Gruppen von vier, wird man von Lord British persönlich empfangen und aufs wärmste in Britannia Manor willkommen geheißen. In der nächsten Stunde knecht man durch tropfnasse und stockdunkle Röhren, paddelt mit dem Kanu über den Totenfluß, fällt durch Klapptüren, wird von Geistern und Ghoulen gejagt, rattert mit einem klapprigen Karren einen Abhang hinunter, landet im Suppentopf von Kannibalen und wird in einem Faradayschen Käfig mit Blitzen traktiert. Zigeunerinnen lesen einem die dunkle Zukunft, Totengräber nehmen vorsorglich Maß für ein frühes Grab, verrückte Mönche zünden zehn Meter hohe Feuerbälle und eigentlich leere Rit-

Sicherlich kennen Sie "LARRY", "Hook" oder "Ashes of the Empire". Wir vertreiben sehr erfolgreich diese Computerspiele und viele mehr auf dem deutschen Markt. Unser junges Team hat durch Ideenreichtum und Motivation entscheidend dazu beigetragen, daß wir heute eine der größten Vertriebsorganisationen für Computerspiele in Deutschland sind.

Wir expandieren weiter und suchen zum nächstmöglichen Termin

## MitarbeiterInnen für unsere Computer-ServiceLine

Schwerpunkte ihrer Tätigkeit sind

- \* das Testen von Spielen
- \* die Organisation von Kundenaktionen
- \* die schriftliche und telefonische Kundenbetreuung sowie
- \* die Kooperation mit unserer Marketing-Abteilung

Sie passen zu uns, wenn Sie im Rhein-Main-Gebiet wohnen und langjährige Erfahrungen mit den Computersystemen PC und AMIGA haben. Weiterhin sollten Sie Kenntnisse von Videospielen (Game Boy, NES- und SuperNES-Konsole) und Organisationstalent besitzen.

Wir suchen außerdem

## freie MitarbeiterInnen,

die mit Ihrem Hobby Geld verdienen wollen. Sie sollten ebenfalls im Rhein-Main-Gebiet wohnen und über Kenntnisse im Computer- und im Konsolenspielebereich verfügen.

Jetzt sind Sie am Zug: Wenn Sie an einer der Stellen interessiert sind, dann schicken Sie Ihre Bewerbungen z. Hd. Herr Tietz oder rufen Sie uns an:

# BOMICO

**BOMICO GmbH, Personalabteilung**  
**Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach**  
**Telefon: 06107/7606-0**



terrüstungen klappern durch die Gegend. Zum Schluß stehen die klitschnassen, kurzalmigen Helden vor dem Guardian und können hoffentlich sein schwarzes Tor mit den richtigen Gegenständen schließen. Mit einem gewaltigen Knall und einer stinkenden Wolke

verschwindet der Bösling und wir haben Britannia mal wieder gerettet. Bleibt nur zu hoffen, daß Richard die meisten seiner Pläne (siehe Kasten) verwirklicht und auch heimische Avatare irgendwann losgeistern dürfen. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. vw



Britannia Manor in seiner ganzen Geisterpracht. In der strahlenden Kuppel auf dem Dach ist übrigens Richard's Spiegelteleskop untergebracht.

## Medienrummel

Klappern gehört zum Handwerk, dachte sich die Presseabteilung von Origin und leistete ganze Arbeit. In allen großen Tageszeitungen erschienen Berichte über Richard's Geisterhaus, lokale Fernsehsender waren vor Ort. Kein Wunder also, daß schon Stunden nach der Öffnung der Vorverkaufsstellen alle Eintrittskarten restlos vergeben waren. Trotzdem campierten Hunderte von furchtlosen Geisterjägern in den umliegenden Feldern, um vielleicht doch noch eine heißbegehrte Karte zu bekommen.

### SCARY TREAT, WEATHER TRICK



Haunted house fans not afraid of long wait



## Top-Stars

gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.



Experten sagen dazu:  
"Gratulation an Konami..."  
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß  
4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."  
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß  
1 Spieler · 6 Level · System: NES



**KONAMI**

Superstarker Videospielspaß

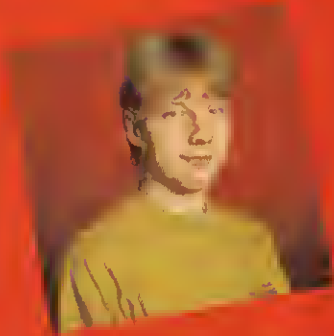
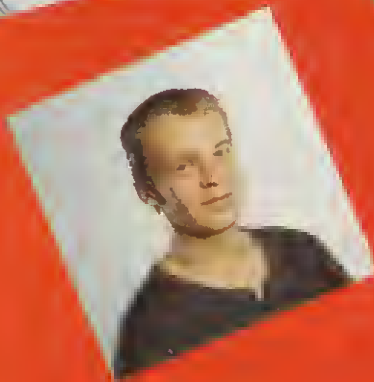


Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50  
Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77  
TINY TOON ADVENTURES, hamts and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992  
Nintendo, Game Boy, the Nintendo Product Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo  
F&P 92/353 P1



# VIDEO GAMES

Das Jahr ist zu Ende, alle Wertungen sind vergeben. Die Redaktionen von **POWER PLAY** und **VIDEO GAMES** wählen die witzigsten, spannendsten und besten Spiele der letzten 12 Monate.





präsentieren

# Die Spiele des Jahres 1992

**D**er Preis für das innovative und schönste Computerspiel des vergangenen Jahres geht an Origin und das Blue Sky Programmiererteam um Doug Church.

Im Untergrund von Britannia scrollten die Wände und nicht nur die Rollenspieler bekamen feuchte Augen - Die ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Geschicklichkeits-

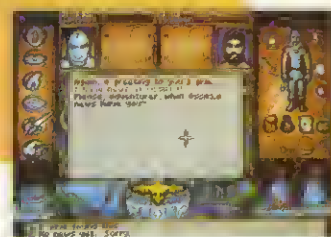
und Ritterspiel spricht jeden an. Wer als Solo-Avatar auf die dreidimensionale Reise geht, bekommt einen Einblick

## Ultima Underworld



in die Zukunft der Computerunterhaltung. Von den stygischen Abgründen bis in die virtuelle Welt ist es nur noch ein kleiner Schritt. Nicht umsonst experimentiert man bei Origin bereits mit 3-D-Brille und Datenhandschuh. Vorher wird's aber noch eine etwas konventionellere Fortsetzung der *Underworld*-Reihe geben: Teil 2 der Untergrundabenteuer erscheint noch in diesem Frühjahr.

Nicht ganz so innovativ, aber in gleich hohen Wertungsgefülden bewegen sich Sir Tech's Edelrollenspiel *Crusaders of the Dark Savant* von D.W. Bradley und



LucasArts' *Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis* von Designer Hal Barwood. Beide Programme werden wir in der entsprechenden Kategorie noch näher würdigen.



Der Meister hat's mal wieder gezeigt: Mit dem Jump'n'Run-Knüller *Fire & Ice* katapultierten sich Kultprogrammierer Andrew Braybrook und sein Graftgold-Team erneut an die Spitze der Spiele-Hitlisten. Mit einem niedlichen Kojoten und seinem kleinen Begleiter wetz-

## Action & Geschicklichkeit Fire & Ice

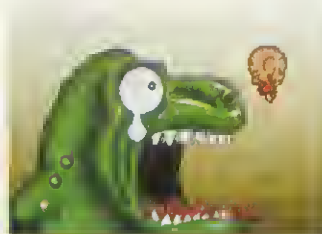
te der begeisterte Spieler durch umfangreiche, abwechslungsreiche und grafisch famose Welten. Neben der technischen Seite beeindruckten ein großes Extrawaffenangebot, die famose Steuerung und wunderbare witzige Gegner.

Fast ebenso erfolgreich und innovativ: Factor 5's Abschiedsgeschenk an die Amiga-Fans - *B.C. Kid*. Die Umsetzung des tollen Jump'n'Runs, das ursprünglich von Hudson Soft für Japans Edel-



Konsole PC-Engine erschien, ist vollends gelungen und wurde grafisch und musikalisch sogar noch etwas aufgepöppelt. Core Designs beeindruckendes *Wolfchild* rangiert auf Platz 3.

Neben den drei absoluten Favoriten gab's für den Action-



Freund 1992 eine wahre Flut an Spielen. Besonders Amiga-Besitzer erfreuten sich an furiosen Ballerspielen, wie *Project X* oder *Apidya*, und an tollen Jump'n'Runs, wie *Parasol Stars*, *Leander* oder *Magic Pockets*. 1992 war jedoch auch ein Jahr für actionfreudige PC-Besitzer. Endlich gibt's für MS-DOS-Rechner klassische Jump'n'Runs. *First Samurai*, *Magic Pockets*, *Gods* und *Risky Woods* sind gute Beispiele.



## Sport- und Rennspiele

### Links 386 Pro

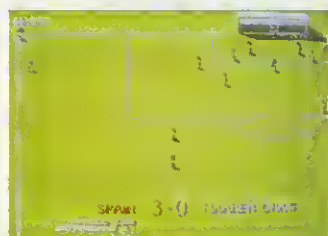
Mit Abstand auf Rang 1: Access' Golfer-Organie **Links 386 Pro**. Mit einem Höchstmaß an Professionalität und wunderschöner Super-VGA-Grafik eroberte das High-End-Programm nicht nur die Herzen der Golf-Fans. Ob der penible Statistikteil, die Vielfalt an Schlagtechniken oder die perfekte Steuerung: **Links 386 Pro** ersetzt den Golfplatz fast gänzlich - lediglich die frische Luft fehlt.



Grand Prix mit Wertungen von über 80% erfolgreich auf.



Zwei weitere Renner auf unseren Monitoren: Gremlins Vorzeige-Raser **Lotus 3** und Sensible Softwares State-of-



the-Art-Fußball **Sensible Soccer** - beides für Commodores Amiga. Während der rote Flitzer mit einem ausgekochten Editor und wunderschönen Strecken glänzt, bieten Sensible Softwares Kicker dem Fan eine durchdachte Steuerung und witzige Animationen der höchstens fünf Pixel großen Spieler.

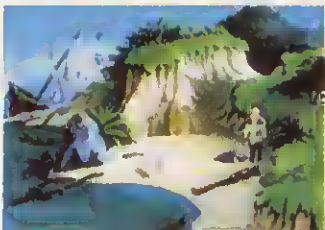
Sieht man das Sportspielgenre im Ganzen, hat sich trotz der olympischen Spiele in Barcelona und Alberville sehr wenig ereignet. Lediglich die größeren Softwarehäuser wagten sich an klassische "Disziplinen-Sampler", und das mit eher mäßigem Erfolg. Psygnosis' **Carl Lewis Challenge** war mit nur fünf Disziplinen viel zu klein, während Oceans **The Games '92** zu den schlechtesten Sportspielen aller Zeiten gehört. Lediglich die "exotischen" Sportarten konnten überzeugen. So spielten John Madden Football, Jimmy White's Whirlwind Snooker oder Geoff Crammonds **Formula 1**

## Präsentation

### Indiana Jones 4

Wenn schon der Nachschub an unverbrauchten Spielideen immer spärlicher fließt, so übertreffen sich die Programme wenigstens in spektakulären Sound- und Farb-Organien. Leider verbirgt sich hinter den meisten Multimedia-Boliden nur ein blaßgrauer Ideen-zwerg. Daß es auch anders geht, beweisen zwei alte Hasen des Abenteuergenres. Den ersten Preis in der Kategorie Präsentation erspielt sich **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**. Dieses Adventure aus den LucasArts Spielatelars kann locker mit großen Filmvorbildern mithalten. John Williams' Soundtrack wird mit Roland oder Soundblaster zum wohligen Ohrenschaus, in den geschickt "geschnittenen" Grafik-Tableaus macht das Stöbern und Rätseln mit Indy einen Heidenspaß.

Ein zweites, kaum weniger beeindruckendes Kunstwerk, liefert Sierra mit dem sechsten Teil der unendlichen **King's-**



**Quest-Saga**. Hier sorgten besonders Vor- und Nachspann für allgemeines Staunen in der Redaktion. Kein Wunder, daß bei soviel Professionalität auch der dritte Preis an Sierra und ihr **Quest for Glory 3** geht.

## Strategie

### History Line 1914-1918

Blue Bytes Strategiehammer **History Line 1914-1918** hat's geschafft: Mit einer für Strategiespiele Maßstäbe setzenden Präsentation, mit knackigen Computergegnern, tollen Szenarien und einem fundierten geschichtlichen Hintergrund gehört der **Battle-Isle-Sprößling** zum Besten, was einem Pixeltaktiker heute noch widerfahren kann. Ob's der geniale Zwei-Spieler-Modus ist, die

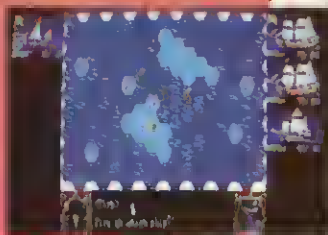


riesige Auswahl an Waffensystemen oder der von Blue Byte penibel recherchierte Hintergrund - **History Line 1914-1918** gebürt in jeder Spielesammlung ein Extrastellplatz.

Auf den Plätzen: Dan Bunten's überzeugendes **Global Conquest**, das grafisch eher



schlicht ausfällt, spielerisch allerdings um so mehr begeisterte und Koei's **Uncharted Waters** - eine überzeugende



Mischung aus Strategie-, Handels- und Adventure-Elementen, in der Schätze gehoben, Prinzessinnen befreit und fiese Piraten zu den Fischen geschickt werden. Beides Titel, die bis zur letzten Minute motivieren und lange Zeit an den Computer fesseln.

Die Aufzählung guter Strategie-Spiele könnte getrost weitergeführt werden, denn das Strategie-Genre entwickelte sich im letzten Jahr zu qualitativ ergiebigsten. Ob Singletons **Ashes of Empire** oder Maxis' **Robosports** - beide Spiele sprangen locker über die 80-Prozent-Marke. Die Mehrzahl siedelte sich immerhin knapp darunter an: **Perfect General** mit 77%, **Burning Steel** mit 77% oder **Air Support** mit 78%.

## Genre-Mix

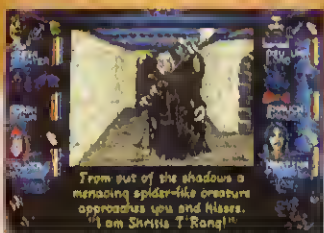
Warum wird **Ultima Underworld** zum Spiel des Jahres gewählt und ist nicht gleichzeitig Sieger in der Sparte Rollenspiel? Werden sich viele von Euch fragen. Die Antwort ist von entscheidender Bedeutung für zukünftige Testkategorien, denn **Ultima Underworld** ist ein klassisches Beispiel für den Genre-Mix und gleichzeitig Indikator für einen neuen Trend. Durch die extravagante Mischung der Aufgaben (Geschicklichkeit Rollenspiel, Adventure) setzt sich Origin's Dungeon-Krabber souverän an die Spitze der innovativen Produkte. Askelische Rollenspiel-Freaks und Hüter der reinen Fantasy-Lehre werden dagegen mit dem gradlinigeren **Wizardry 7** zufriedener sein. Deshalb hier die Krone für den Rollenspiel-Thron.

Immer mehr Spiele verbinden unterschiedliche Spielelemente zu einer neuen Form. Ist zum Beispiel **Wing Commander** nun eine Simulation oder ein furioses Ballerspiel? Wo ordnet man die Action-Spielchen von **Indy 4** ein, wo die Hüpf- und Spring-Sequenzen aus **Underworld**? Je aufwendiger die einzelnen Programme, desto unklarer die Genre-Grenzen. Deshalb ordnen wir in diesem Jahr die Gewinner zum letzten Mal nach den klassischen Kategorien und deshalb ist **Ultima Underworld** zwar Spiel des Jahres, aber nicht Sieger unter den Rollenspielen.



## Rollenspiel Crusaders of the Dark

An diesem Spiel kommt kein ernsthafter Rollenspieler vorbei. David Bradley's siebter *Wizardry*-Teil schlägt in Story, Puzzlehärte und Atmosphäre die Mitbewerber des vergangenen Jahres souverän aus dem Rennen. Bis die astrale Welt wieder in Ordnung ist und alle Monster bei ihren Ahnen ruhen, vergehen mindestens 250 reine



Spielstunden. Eure Helden toben quer über einen ganzen Planeten, sind mit Schiffen und fliegenden Untertassen unterwegs, prügeln sich mit Sauriern und Kampfrobotern und lösen ganz nebenbei die härtesten Rätsel, die uns je in einem Computerrollenspiel begegnet sind. Wer die Originalversion spielen möchte, sollte deshalb über gute bis sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Der Rest wartet lieber auf die deutsche Version, die noch in diesem Frühjahr erscheinen soll.

Etwas unkonventioneller und nicht ganz so klassisch hart, folgt *Ultima Underworld - The Stygian Abyss* auf Platz zwei. Wobei in der Redaktion die Meinungen auseinandergehen, ob *Underworld* problemlos in die Kategorie Rollenspiel paßt oder Action- und Geschicklichkeitselemente überwiegen (siehe auch Kasten "Genre-Mix"). Rollenspieloldie SSI darf sich über den dritten Platz freuen. Mit



*Pools of Darkness* gelang der kalifornischen Firma ein frisch fröhlicher Abschluß des Thyranthraxus-Zyklus.

Auffallend ist eine allgemeine Qualitätsteigerung im

Genre. Die Fans konnten im vergangenen Jahr aus dem Vollen schöpfen. Technisch beeindruckende Programme wie Westwoods *Eye of the Beholder 2* oder Origins *Ultima 7* waren ebenso im Angebot, wie Thalions atmosphärisch hervorragendes *Amberstar* oder das ungewöhnliche *Shadowlands* von Krisalis.

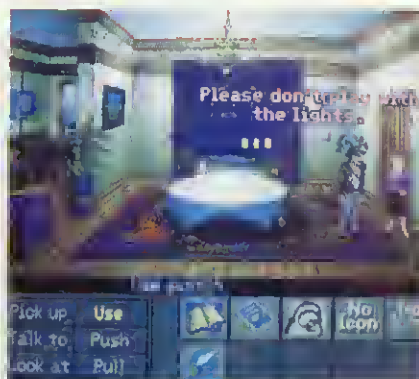
## Simulation Aces of the Pacific



Wenig Innovatives galt es im vergangenen Jahr für die Simulationsspieler zu melden. Das Genre stagniert auf einem relativ hohen technischen Level, unverbrauchte Spielideen muß man mit der Lupe suchen. Die höchste Fliegermedaille vergeben wir an Dynamix, die nach dem Überraschungserfolg *Red Baron* mit *Aces of the Pacific* wieder überzeugen konnten. Beide Programme verbinden opulente Einstellmöglichkeiten mit fundiert recherchiertem Hintergrundwissen. Besonders Piloten, die auch ohne große Vorkenntnisse gleich voll in das Geschehen einsteigen wollen, werden sich über japanische Zero's und Oscar's freuen. Wer auf Seiten des Rechts

"Kommt's für den Amiga oder kommt's nicht", war wohl im vergangenen Jahr die am häufigsten gestellte Frage in Adventure-Kreisen. Es kommt. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* wird auch auf dem Commodore-Rechner für Oscar-verdächtigen Abenteuerspaß sorgen. Das zweite Indy-Abenteuer aus dem Hause

LucasArts ist kein Spiel zum Film, sondern bietet eine eigenständige Story aus der Feder des Hollywood-Autors Hal Barwood. Indys Suche nach dem sagenhaften Atlantis führt uns quer über den ganzen Globus. Dr. Jones muß auch im Computerspiel nicht auf vollbusige Pixel-Begleitung verzichten: Ihr dürft

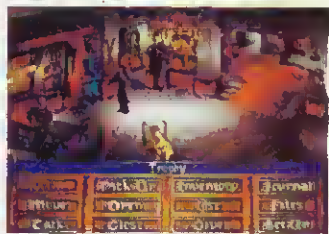


wahlweise alleine oder mit Forscherkollegin Sophia (Vorsicht, Haare auf den Zähnen!) auf Entdeckungstour gehen.

Der zweite erfrischende Neuzugang im ansonsten arg stagnierenden Abenteuerzirkel ist Soloheld Brandon aus Virgin's Computerspiel *Legend of Kyrandia*. Programmiererteam



Westwood, bereits durch die ersten beiden Teile der *Beholder*-Serie einschlägig bekannt, lieferte ein sauberes Adventure-Debüt, das durch einfachste Steuerung und fröhlich-bunte Grafik überzeugen kann. Platz drei der Adventure-Charts teilen sich *Sherlock Holmes* und



Dr. Watson in Electronic Arts' gleichnamigem Krimiprogramm. Zwischem Londoner Nebel und kernigen Inspektoren von Scotland Yard läßt sich's vortrefflich Spürhund spielen.

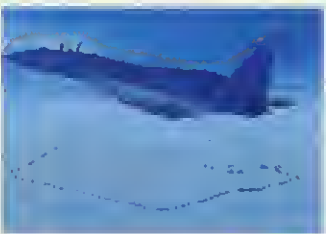
Von diesen wenigen Ausnahmen abgesehen, bewarb sich viel Mittelmaß um die Gunst des Spielers. Vielleicht kann im kommenden Jahr die CD-ROM-Technologie mit ihrem enormen Speicherangebot und den überragenden Soundfähigkeiten für die dringende nötige Frischzellenkur sorgen.

steht, fliegt natürlich eine amerikanische Maschine - die Auswahl ist groß.

Eine zweites ungewöhnliches Programm ging noch kurz vor Wertungsschluß über die Ziellinie. Wie der Genresieger setzt auch Microprose Dickschiff-Simulator *Task Force 1942* auf das Weltkrieg-2-Pacific-Szenario. Die Bronzemedaille verge-



ben wir an den Edelflieger *F-15 III*, ebenfalls von Microprose.





# Videospiele

## Super Nintendo Super Mario Kart

Bowser grinst, Toadstool lockt und Donkey Kong Junior verputzt mit einem breiten Grinsen die letzte Banane: Bei **Super Mario Kart** bleibt kein Auge trocken, kein Spieler auf dem Hocker und kein Lacher in der Kehle stecken. Das bislang beste Rennspiel für Nintendos Super NES dreht sich um den weltbekannten Jump'n'Run-Helden Mario. Mit der gesamten Familie inklusive Feindschaft rast unser Held mit einem kleinen Kart-Wägel-



Auf den Plätzen drängen sich fast ebenso erfolgreiche Module: Konamis Ballerparodie **Parodius** schnitt mit stattlichen 90% ab, Capcoms State-of-the-Art-Prügelei

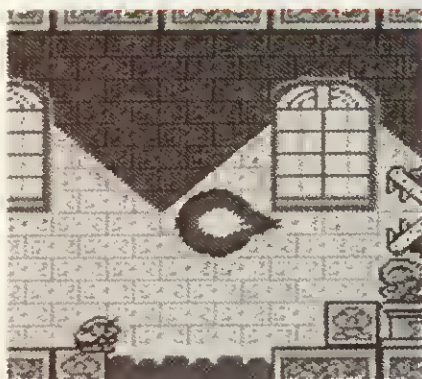
**Street Fighter 2** mit satten 89%. Beide Spiele entzücken mit erstklassiger Grafik und famoser Spielbarkeit. Technisch stoßen beide Module in Dimensionen vor, die dem Super NES nie angedacht wurden: In **Parodius** tummeln sich Unmengen von Sprites und riesengroße Obermotze, in **Street Fighter 2**



chen durch etliche Strecken. Ausgefeiltes Spieldesign, innovative Extras und witzig-rasante Grafik lassen das Modul täglich im Schacht verschwinden: ein Genuß von der ersten bis zur letzten Minute. Super-NES-Besitzer finden bis heute nichts besseres im Laden.

finden wir derer nur zwei. Diese sind jedoch so groß und wunderbar animiert, daß den Kämpfern des öfteren der Atem wegbleibt. In ihren Genres gehören die beiden famosen Arcade-Umstungen zum besten, was es auf Konsolen je zu sehen gab.

## Handhelds Super Mario Land 2



Der Preis für das beste Handheld-Spiel 1992 geht dieses Jahr erneut an ein Modul

für Nintendos Game Boy. Mit **Super Mario Land 2** gelang es Nintendo, den Game-Boy-Klassiker um einiges zu übertreffen. Im zweiten Teil des Kultspiels wandern wir über eine Oberwelt zu den verschiedenen Levels, die nicht nur quantitativ, sondern auch in Sachen Abwechslung den Vorgänger in den Schatten stellen. So agiert Mario nicht nur unter Wasser, sondern auch mit einem Raumanzug bewaffnet im luftleeren Raum. Ein

## Mega Drive NHLPA Hockey '93



Electronic Arts läßt sich nicht zweimal bitten: Nach dem 91er Senkrechtstarter **EA Hockey** hob der amerikanische Softwaregigant erst vor kurzem das **Revival** aus den Tiefen der Entwicklungs-labors. Im überragenden Nachfolger **NHLPA Hockey '93** jagt Ihr in gewohnter **EA-Hockey-Manier** dem Puck hinterher und prügelt Euch mit gekonnten Stockschlägen durch die gegnerischen Verteidiger. Hinter der Bande hat sich allerdings allerhand getan: Ein ausführlicher Statistikteil, verschiedene Spielereigenschaften und ein stark verbesserter Torwart machen den Nachfolger noch eine Idee besser als das Original.

Knapp dahinter: Techno Softs Ballerorgie **Thunder Force 4**. Technisch am oberen Ende der Leistungsfähigkeit des Mega Drives, beschert uns Techno Soft einen spielerischen Glanzhappen. Riesige Obermotze, grafisch eindrucks-

volle Unterwasserwelten und ein mitreißender Metal-Soundtrack machen **Thunder Force 4** zum seit langem besten Ballerspiel für Segas 16-Bit-Konsole. Selbst verwöhnte Super-NES-Ballerfreaks bekommen angesichts technischer und spielerischer Kompetenz große Augen.

Auch Sega selbst darf auf Treppchen: Mit **Wonderboy 5** gelang dem Videospielriesen der große Wurf im Action-Adventure-Genre. Knackige



Rätsel und eine unvergleichliche Atmosphäre kneten Euch ans Pad.

## Ihr habt die Wahl

Die Redaktionen von **POWER PLAY** und **VIDEO GAMES** haben ihre Stimmen abgegeben, jetzt seid Ihr an der Reihe. Wir möchten wissen, was Ihr in den letzten zwölf Monaten am liebsten in den Disketenschatz geschoben habt - mit welchen Spielchen Ihr die vergangenen 365 Tage und Nächte verbracht habt. Darum schickt uns eine Karte und verrätet uns Euer Lieblingspiel. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, verlosen wir unter den Einsendern 10 Computerspiele. Vergeßt deshalb Euer Wunschspiel und System nicht. Das fertige Kärtchen schickt bitte an folgende Adresse:

**Verlag Markt & Technik AG**  
**Redaktion POWER PLAY**  
Stichwort: Spiel des Jahres  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

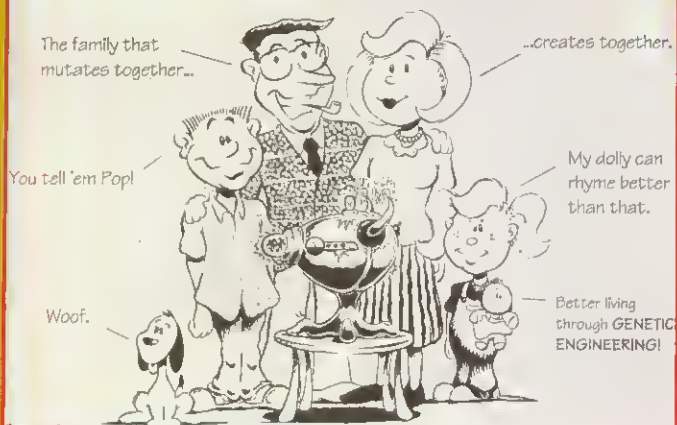
Der Einsendeschluß ist der 20. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

würdiger Nachfolger und zugleich das beste Handheld-Spiel des letzten Jahres.

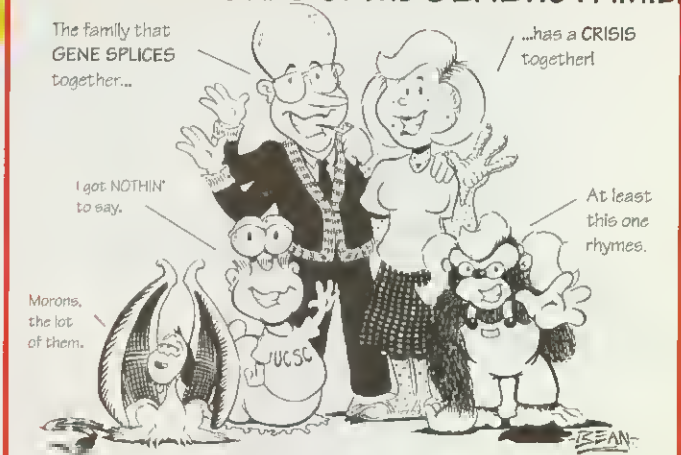
Rang 2 geht an Konamis Ballerorgie **Parodius**, die letztes Jahr in Deutschland offiziell erschien. Trotz eines gegenüber dem Original etwas veränderten Leveldesigns, hat der Shoot'em-Up-Klammern nicht an Reiz verloren. Konamis Ideen-Feuerwerk gebürt in jeder Modulsammlung ein Sonderplatz. Kurz dahinter tummelt sich Segas Haushalt **Wonderboy**. In **Wonderboy 3: Dragon's Trap** be steht der putzige Abenteurer ein Action-Adventure, das sich gewaschen hat. Feine Puzzles, flotte Action und tolle Levels motivieren den Game-Gear-Besitzer wochenlang.



## The ADVENTURES of the GENETIC FAMILY



## The ADVENTURES of the GENETIC FAMILY



Hier seht Ihr die *Sim-Life*-Familie vor...

...und nach ihren genetischen Experimenten

**Das schlechteste Spiel 1992** ist zweifellos Flair's *Winter Supersports '92* - ein verkapptes Basic-Programm und dazu noch sehr, sehr, sehr langweilig. Kurz dahinter: Ekel-Krimi *Crime City*, das bislang übelste Adventure des 20. Jahrhunderts.

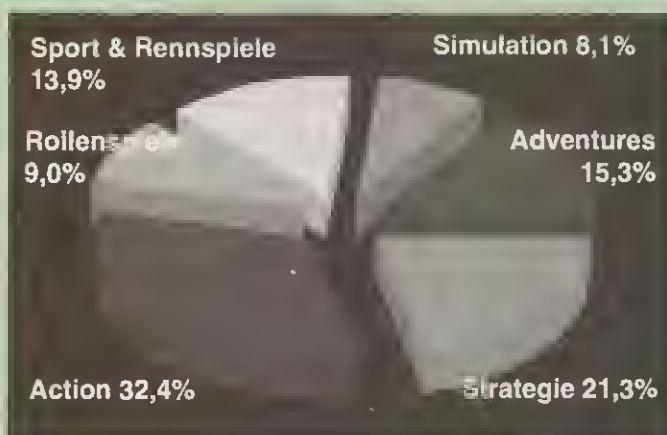
**Die beste Verpackung 1992** stammt von der amerikanischen Softwareschmiede Cyberdreams. Ihr Einstandsprodukt *Darkseed* schmückt nicht nur eine H.R.Giger-Malerei, sondern fällt besonders im Design positiv aus dem Rahmen. Wir wollen mehr davon.

**Das beste Handbuch 1992** kommt von Maxis. Zu ihrem Superhit *Sim Life* gibt's eines der schönsten, lustigsten und gelehrigsten Hand-

## Rest der Welt

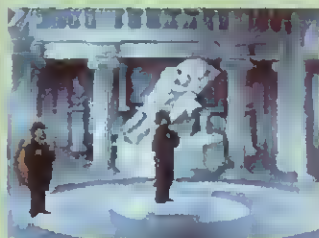
bücher, die jemals gedruckt wurden. Wer sich einmal durch Maxis' Meisterwerk

gepflügt hat, sieht die Umwelt mit anderen Augen. Wir sind mittlerweile Hobby-Genetiker.



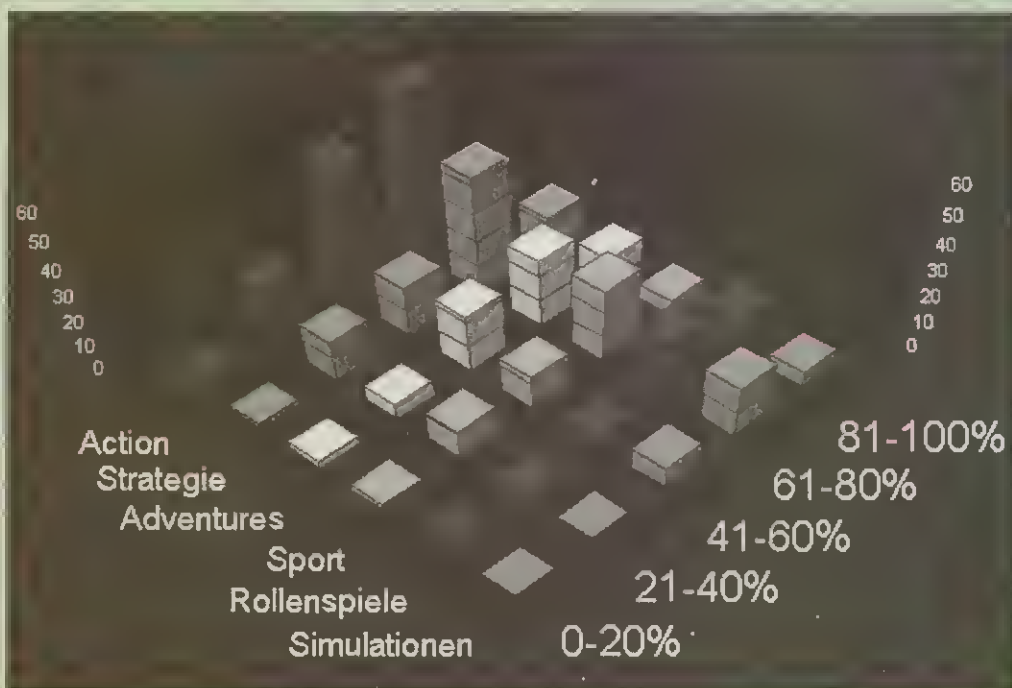
**Das beste Programmier-team 1992** ist zweifellos die Crew um Paul Neurath und Doug Church: Blue Sky Productions. Mit ihrem "Spiel des Jahres" *Ultima Underworlds* revolutionierten sie die Rollenspiel und Action-Adventure-Welt - eine innovative Meisterleistung.

**Für welches Spiel schaukelten wir den meisten Platz von unserer Festplatte?** Keine Frage. Der Preis des "Festplattenkillers '92" geht an Electronic Arts' *Sherlock Holmes*, der mit satten 32 MByte unsere Festplatten stopfte.



**Welches Amiga-Spiel brauchte die meisten Disketten?** *Monkey Island 2* war's. Die Hatz nach den vier Kartenteilen wurde auf elf Disketten gebannt - ohne Festplatte kam man flugs in die Wechseljahre.

**Das kopiersicherste Spiel 1992** ist Ubi Soft's *B.A.T. 2*. Doppelt hält besser: Neben der handelsüblichen Handbuchabfrage mußte als Hardwarekopierschutz die mitgelieferte Mini-Soundkarte an den Parallelport angedockt werden. Wer den Rechner gut versteckt (z.B. unter dem Tisch) hatte und seinen Drucker ständig benutzen mußte, wurde vor jedem erneuten Spielstart zum Verrenkungs-Artisten.





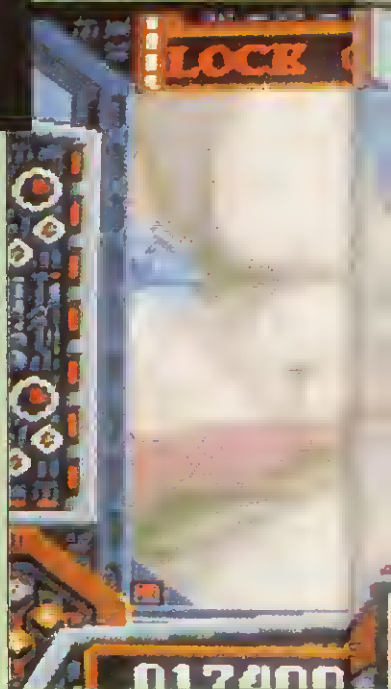
Der Mega-Drive mit CD-Laufwerk im Verbund



Erfolg: Ingo war bald stolzer Besitzer eines der ersten Mega-CD-Laufwerke, die es via Import in Deutschland zu kaufen gab. cd/mh

## Das Mega-CD

Als die Marktanteile Segas nach dem Verkaufsstart des Super Famicoms immer weiter sanken, überraschte man die Spielewelt mit der Ankündigung eines CD-ROMs. Im Spätsommer 1991 wurde das CD-Laufwerk erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Wilde Gerüchte kursierten über die zusätzlichen Hardwarefähigkeiten: Man munkelte über einen superschnellen Zusatzprozessor, 3-D- und Automaten-soundchip. Durch technische Probleme verzögerte sich der Verkaufsstart um Monate, bis das Mega-CD Mitte Dezember erstmals für etwa 700 Mark in Japan ausgeliefert wurde. Leider wurde deutlich,



Das Mega-CD wird über eine Steckverbindung mit dem Erweiterungsport des Mega-Drive angeschlossen. In der Hardware ist ein Betriebssystem mit allen Segnungen eines modernen CD-Players eingebaut. Leider ist ein Audio-betrieb ohne Anschluß an die Konsole nicht möglich. Die im karaokeverliebten Japan sehr beliebten Grafik-CDs (CDG) können neben herkömmlichen Audio- und Spiele-CDs ebenfalls abgespielt werden. Der Elektronikgigant JVC brachte im Sommer '92 das Wonder-mega heraus, bei dem CD-Rom und Konsole unter einer Haube gepackt wurden. Das ca. 1200 Mark teure Gerät bietet zusätzliche MIDI- und Audioanschlüsse. iz

## Laser Age

Der weil der Computersoftware-Nachschub auf und für CD-ROM langsam aber sicher ins Rollen kommt, führt CD-Soft für Konsolen in deutschen Ländern ein Mauerblümchendasein. In Japan sieht die digitale Welt anders aus: Mehr als die Hälfte aller verkauften fernöstlichen Konsolenspiele wandert in Compact-Disk-Format über den Ladentisch. Vorreiter in Sachen Spiele-Silberling ist die PC-Engine. Der größte Teil aller neuen Programme die für NECs Spielmaschine erscheinen, kommen auf CD in den Handel. Mit gleichen Ambitionen versuchte Sega ihr CD-Laufwerk fürs Mega-Drive an den Mann zu bringen. Jetzt hat das Mega-CD die ersten Anfangshürden übersprungen und dreht langsam auf. Ein Grund mehr, uns in dieser **Laser Age** intensiver mit dem Mega-CD zu beschäftigen. Extra für diesen Artikel warben wir den führenden Mega-CD-Experten Ingo Zaborowski von unserer Schwesterzeitschrift *Video Games* kurzfristig ab.

Ingo ist ein Mega-CD-Fan der ersten Stunde. Schnippelte er doch schon die allerersten Zeitungsmeldungen über das Gerät aus und dekorierte mit frühen Design-Scribbels der Traummaschine die Zimmerwände. Kaum war das digitale Objekt der Begierde in Japan zu haben, setzte Ingo alle Hebel in Bewegung um an eines der ersten Mega-CDs zu kommen. Deutsche Importeure wurden Tag und Nacht



gelöchert, Telefonate geführt und Faxte verschickt. Mit

das im Gerät zwar ein neuer Soundchip und ein mit 12,5 MHz getakteter 68000er die Konsole unterstützten, aber spezielle Custom-Chips für 3-D-Effekte, größere Sprites oder mehr Farben sucht man vergeblich. Damit geriet das Mega-CD schon zum Start ins Hintertreffen. Trotzdem waren 3D-Effekte durch den schnellen Zweitprozessor möglich. Ladezeiten sollte mit einem 6-MBit-Zwischenspeicher, der während des Spiels ständig neue Daten nachlädt, vorgebeugt werden. Auch eine Batterie für Speicherungen von Spieldaten wurde unter das Gehäuse gebannt.



Mit dem Helikopter durch New York



Nach dem Einschalten werdet ihr durch dieses CD-Player-Menü überrascht





Keine Simulation sondern ein knackiges Ballerspiel für das Mega-CD-Laufwerk

## Viel Grafik fürs Geld: Das Mega-CD im Spielerausch

Nur zwei Titel waren anfangs erhältlich, die aber nicht(!) von Sega, sondern vom unbekannten Fremdhersteller Wolfteam stammten. Die Qualität der ersten Spiele war eine Katastrophe: *Heavy Nova* gehörte spielerisch und technisch zu den schwächsten Mega-Drive-Spielen. Kümmerliche Roboterzweikämpfe vor blassen Grafiken langweilten die Spieler. Das zweite Spiel *Sol Feace* bot zwei schöne Intros. Die Horizontal-Ballerei

war schnell und nutzte Rotatiosseffekte, schreckte aber die Käufer durch Flacker- und Ruckelorgien ab. Auch die von CD eingespielte Musik konnte da nichts mehr retten. Das *Jump'n'Run Earnest Evans* wurde ebenfalls von Wolfteam veröffentlicht. Beim Spiel um den peitschenschwingenden Indiana-Jones-Verschnitt begeisterten Musik und animierte Szenen zwischen den Levels. Der erfolgreiche Spieler wurde mit einer 10minütigen Endsequenz beglückt. Leider hatten die Programmierer mehr ein Demoprogramm als ein Spiel gestaltet. Das Helden-Sprite wurde nicht animiert, sondern alle Körperteile rotierten. Schöne 3-D-Effekte und parallaxes Multiebenen-Scrolling konnten über spielerische Schwächen nicht hinwegtäuschen.

Im Juni 92, also 7 Monate nach Einführung, kam das erste offizielle Sega-Spiel. *Lunar* wurde aber nicht bei Sega, sondern bei Game Arts produziert. *Lunar* war Beginn einer Vielzahl von Rollenspielen mit japanischen Texten. Durch die riesigen Welten wurde zwar der Speicherplatz einer CD genutzt, aber die speziellen Möglichkeiten der



Prince of Persia wurde unköniglich in Szene gesetzt

Hardware schlummerten weiterhin in den Halbleitern. Die bekanntesten und auch nach Deutschland importierten Rollenspiele sind Wolfteam's *Aisle Lord* und *Exile* von Renovati-

on. Typisch für die Veröffentlichungspolitik waren Dutzende von Ankündigungen, deren Termine regelmäßig platzten. Bis heute gibt's von Sega keine weiteren Spiele. Im September veröffentlichte JVC mit Verspätung zwei Titel, die zur Einführung des Wondermega versprochen waren. Mit der Umsetzung des Klassikers *Prince of Persia* wurden die Käufer ein weiteres Mal enttäuscht. Schwache Grafiken und nachlässige Animationen sagten, neben schlechter Steuerung und unnötigen Ladezeiten, für Ärger bei Mega-CD-Besitzern. *Wonderdog* ist der erste Titel, der nicht von einer japanischen Spiele-schmiede gestaltet wurde. Die englischen Core-Design-Programmierer schufen mit dem niedlichen *Jump'n'Run* den ersten Höhepunkt der MEGA-CD-Geschichte. Durch schöne Animationen, witzige Gegner

und viele Geheim- und Bonus-level sorgte der Wunderhund für ernste Konkurrenz für Segas *Sonic*. Die Highlights sind die über 20 Musiken von Martin Iveson, die eine breite Palette von Jazz, Funk und Pop abdecken. Zeitgleich meldeten sich Wolfteam mit der Umsetzung des Laserdisc-Automaten *Cobra Command* zurück. *Thunderstorm FX* überraschte mit einer Revolution im Heimbereich: Die Levels des Hubschrauberballerspiels bestehen aus minutenlangen Zeichentrickanimationen. Nur MG-Feuer und Raketen wurden als Sprites dargestellt, auf Scrolling wurde vollkommen verzichtet. Die spektakuläre Soundkulisse mit tollen Explosionseffekten und Kopilotenstimme wurde von mehreren Studios dem Thema auf den Leib geschneidert. Das simple Spielprinzip ist Laserdisc-typisch: Entweder wird der Gegner abgeschossen, oder das Spiel ist beendet.

Trotz der mangelnden Interaktivität kann *Thunderstorm FX* begeistern, da es neue Wege in der Videospielwelt aufzeigt. iz



Soldeace: Außer Intro nichts gewesen.



## Mega-Drive-Spiele im Überblick

Spiel	Hersteller	Genre	Wertung
Heavy Nova	Wolfteam	Action	Hilf
Sol-Feace	Wolfteam	Action	Geh! so
Earnest Evans	Wolfteam	Geschicklichkeit	Geh! so
Exile	Renovation	Rollenspiel	Geh! so
Lunar	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Prince of Persia	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Wonderdog	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Thunderslorm FX	Wolfteam	Action	Super
Time Gal	Wolfteam	Geschicklichkeit	Gut
Dennin Aleste	Compile	Action	Gut
Aisle Lord	Wolfteam	Rollenspiel	Geh! so

## Zukunft

Mit dem Start des Mega-CDs in den USA kommt der Spielenachschub endlich in Schwung: Umsetzungen von Computerhits wie *Monkey Island* oder *Sierra-Adventures* sind geplant. In Japan meldet sich auch Capcom mit einer CD-Version von *Final Fight* und Compile setzt seine erfolgreiche *Aleste*-Serie auf Silberlingen fort. Wolfteam hat ein weiteres Zeichentrickspiel in

der Entwicklung: *Time Gal* entführt in prähistorische Zeiten und Abenteuer mit Dinosauriern. Neben herkömmlichen Pixelabenteuern wie *Hook* und *Sonic 2* geht die Entwicklung zu interaktiven Realfilmspielen: *Night Trap* soll den Spieler auf zwei CDs über 100 Minuten in ein Geiselsbefreiungsdrama entführen. *Sewer Shark* macht den Joypad-Akrobaten zum Weltraumpiloten, der durch Real-filmtunnel flitzt und



Wonderdog: Hübsch, niedlich, bunt und witzig

Das Holmes-Debakel ist auch für den Macintosh zu haben.

animierte Gegner aus dem Weg räumt. Verfeinert werden diese CDs durch eingespielte Filmsequenzen. Mit dem Deutschlandstart des MEGA-CDs kann frühestens im April 1993 gerechnet werden. iz

## Never ending story

Drei neue Fälle warten auf den Meister



## Sherlock Holmes Consulting Detective

kam nichts umwerfendes dazu. Wie schon im ersten Spiel begnügt sich Sherlock Holmes damit, seine kriminalistischen Schnüffeleien in einem kleinen Bildschirmfenster auszuleben.

Verschiedene Symbole erleichtern das Detektivleben. Im Notizblock finden sich immer noch die Namen und Adressen verdächtiger Subjekte. Hinter dem Zeitungssymbol verstecken sich die gesammelten Ausgaben der Times. In Holmes Karteikasten ist anscheinend die komplette Verbrecherkartei Londons gehortet und die hilfreichen Straßenjungen unterstützen Euch wie schon im ersten Teil. Zu guter Letzt bleibt Gerichtshammer, der eine handfeste Beweislage zu Ungunsten des Angeklagten voraussetzt. Die drei neuen Fälle bringen auch den härtesten Holmes-Verfechter in Bredouille. Denn statt einem

gehaltvollen Krimistück, bietet die neueste CD Holmes häppchenweise. Die drei unterschiedlichen Fälle sind weder spannend noch vergnüglich. Ging es im ersten Teil noch handfest zur Sache, wird Holmes als *Consulting Detective* für banalere und dank niedrigstem Schwierigkeitsgrad mäßig interessanten Angelegenheiten auf die Jagd geschickt: Bilderklau, Löwenkolaps und ein toter Munitionshändler sind die Themen. Wie im ersten Teil sind gute Englischkenntnisse Pflicht um auf des Meisters Spuren zu tingeln. Keine neuen Spielelemente, eine flache Story und die inzwischen satt gesehene Filmsequenzen von *Sherlock Holmes Consulting Detective* bekommt mir wie der zweite Aufguß eines ausgelutschten Teebeutels. cd



Genre: Adventure

Hersteller: Icom

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Mindscape

**MS-DOS 59%**

Grafik: 71% Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er, 640 KB, VGA, Soundblaster, Maus

Unterstützt: -

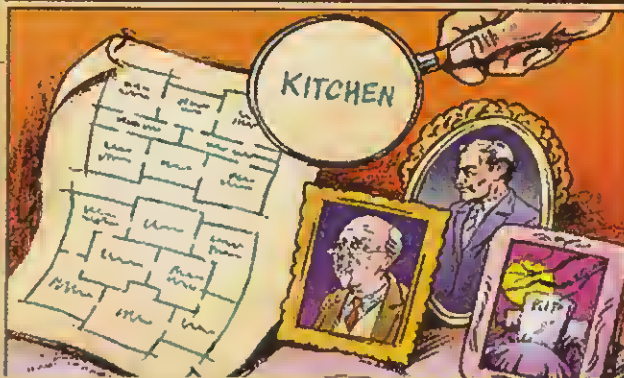
Geplant für: Mac



## Sarg frei

# Strange Deadfellows

In voller Länge darf sich das neue Airwave Adventure *Murder makes strange Deadfellows* nennen. Die Computer-Comic-Produzenten Tiger Media ziehen derb vom Leder: Nick Steere findet einen Brief seines verstorbenen Onkels Randolph Steere. Dies wäre nicht weiter verwunderlich, wenn der Brief nicht nach dem Tod des geliebten Onkels geschrieben wäre. In Anbetracht des winkenden Erbes ist die feie Familie nicht gerade erfreut über Neuigkeiten aus dem Jenseits. Mit bizarren englischen Humor fesselt die Story bis zum wirklichen Ende.



*Strange of the Deadfellows* ist mit viel englischem Humor gewürzt

Genre: Comic  
Hersteller: TIGA Media  
Zirka-Preis: 100 Mark  
Testmuster: Rushware

**MS-DOS 64%**

Grafik: 78% Sound: 74%  
Schwierigkeit: -  
Minimal: 286er, 640 KB, VGA  
Unterstützt: Maus  
Geplant für: -

## Matt-scheibe



*Battle Chess* darf auf PCs und Macintosh bestaunt werden.

## Battle Chess Deluxe Edition

muffel die eine oder andere Partie. Auf PCs und MACs setzt eine aufgestockte Compact Disc Version neue *Battle-Chess*-Maßstäbe. Auf die PC-CD stecke Interplay gleich zwei Schachversionen: Zum ersten eine MPC-kompatible (Multimediastandard), die nur unter Windows läuft und eine DOS-taugliche Zweitversion. Um auch den Leberfleck am Hintern der Königin in Szene zu setzen, griff Interplay zur SVGA-Auflösung. Um dem Ganzen auch einen akustischen Pfiff zu geben, wurde die gesamte musikalische Untermalung auf die passende CD-Spur gequetscht. Als speicherträchtige Beigabe stellt sich *Battle Chess* selbst vor: In einem 25minütigen Intro plaudern einige Figuren locker von der Seele weg. Die Features

zur Standard-Battle-Chess-Version haben sich nicht geändert: Im 3-D-Mode schlurften märchenhaft schöne Schachfiguren über das Brett. Geht es ums schlagen, darf man auf witzige Animationen gefaßt sein. Ist man des Zuschauens überdrüssig und möchte sich lieber aufs richtige Schachspielen beschränken, bleibt der 2-D-Mode. Verschiedene Schwierigkeitsgrade befriedigen auch gehobene Ansprüche. Einziges Manko des Schachzaubers: Spritzige Animationen und lebensechte Geräusche lassen das CD-ROM-Laufwerk ordentlich röhren. Trotzdem ist die Compact-Disc-Version von *Battle-Chess* das technisch hochwertigste Schachprogramm, daß je auf einem PC zum Besten gegeben wurde. cd



Die Comic-Grafik läßt Fans erbeben

Der interaktive Comic-Strip wird wie *The Case of the cautious Condor* bestaunt, per Mausclickt sucht Ihr neue Gesprächspartner und Räume aus. Für harte Comicfreaks besteht die Option *Strange Deadfellows* wie ein Film zu genießen; die Lösung bleibt offen. Für alle Freaks, denen Comics Spaß bringen, ist *Strange Deadfellows* eine naheliegende Alternative. cd

Schon auf dem Amiga gaben die Figuren auf den 64 Feldern ein guten Zug ab. Aus, fast schon blutrünstiger, Neugierde wie die einzelnen Spielfiguren sich denn nun gegenseitig kaltmachen, eröffneten selbst schwere Schach-



Genre: Denkspiel  
Hersteller: Interplay  
Zirka-Preis: 120 Mark  
Testmuster: Bomico

**MS-DOS 71%**

Grafik: 79% Sound: 76%  
Schwierigkeit: einstellbar  
Minimal: 386er, VGA, 2 MB RAM  
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus  
Geplant für: -

Es wird gemeuchelt und gemordet: Der König versteckt eine Pistole im Armel.



# Handheld Corner

## Game Boy

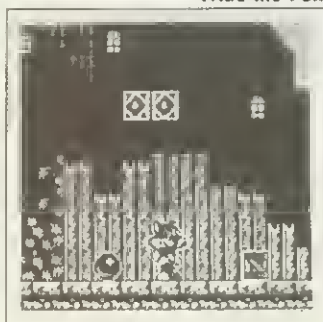
Nintendos Kleinster kann auch in Zukunft auf ein reichhaltiges Softwareangebot zurückgreifen. An erster Stelle stehen dabei Umsetzungen von anderen Computer- oder Videospielsystemen. So wird in Kürze die Automatenumsetzung *Rampart* in die Läden trudeln. In heißen Kanonenschlachten setzt Ihr Euch mit dem Gegner auseinander und repariert nach jedem Spielzug Eure Burg mit *Tetris*-ähnlichen Steinen.

*Titus the Fox* wird ebenfalls vom Computer auf Nintendos Game Boy umgesetzt. In dem flinken Jump'n'Run setzt Ihr eventuelle Gegner (vom Baby bis zum Penner ist alles dabei) mit einem gekonnten Kistenwurf außer Gefecht. Niedliche Grafik, vielerlei Extras und kleine Rätsel sollen für genügend Abwechslung sorgen.

Accolade wartet dagegen mit einem neuen Shoot'em Up auf. In *Starhawk* schießt Ihr Euch in feinsten Horizontal-Scroller-Manier durch etliche Levels und sammelt Extras ohne Ende.



Rampart



Titus the Fox

## Game Gear

Game-Gear-Freunde und Fernost-Fanatiker dürfen hoffen: *Game Gear Shinobi 2: The Silent Fury* ist für Segas Handheld im Anmarsch. Neue Levels und ein Paßwortsystem sollen für noch kräftigere Motivation sorgen. Dabei dürft ihr Euch nun zwischen fünf verschiedenen Spielfiguren entscheiden: Vom Messerwerfer über den Schwertschwinger bis zum

Shuriken-Kämpfer ist alles dabei. Natürlich werden auch Extra-Sammler zu Genüge bedient.



GG Shinobi 2



## Mouse Trap Hotel

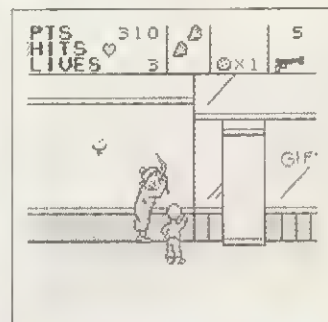
So wurde noch keine Maus vergewaltigt: Ihr geleitet ein "Mickey Mouse"-getuntetes Nagetier durch die verkorksten Räume eines Hotels. Schwanzwedelnd entschärft Ihr anstürmenden Unrat und Fallen, durch Hüpter steigt Eure Maus ins Obergeschoß auf. Euer Punktekonto füllt sich durch Käsehappen. Die klimpernde Musik raubt dem springfreudigen Tierchen den letzten Spaß. *cd*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Imagineer  
Zirka-Preis: 80 Mark

**GAME BOY 24%**

Grafik: 49% Sound: 34%

Schwierigkeit: mittel



## Home Alone 2

Kevin McAllister ist die Pest. Pünktlich zum Start des Film-Sequels treibt er auch im Game-Boy-New-York sein Unwesen. Ihr laßt mit Kevin recht unmotiviert von links nach rechts durch die große Stadt und sammelt dabei Obst und Kreditkarten. Die Bösewichter werden mit der Spielzeugpistole kurzfristig außer Gefecht gesetzt oder übersprungen. Für Kevin-Fans noch mäßig reizvoll, Normalspieler wird das ausgefeilte Spielprinzip schnell langweilen. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: THQ  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 40%**

Grafik: 54% Sound: 43%

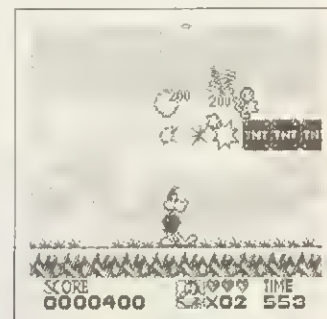
Schwierigkeit: mittel



## Looney Tunes

Die Warner-Bros.-Cartoon-Serie um Bugs Bunny und Konsorten gehört ohne Zweifel zu den witzigsten TV-Comics unserer Zeit. In Sunsofts neuestem Game-Boy-Modul treiben gleich sieben Helden der Cartoon-Reihe ihr Unwesen. Während Ihr im ersten Level mit Dutty Duck durch eine von links nach rechts scrollende Ober- und Unterwasserwelt hetzt, steuert Ihr im zweiten Abschnitt das Küken Tweety auf der High-Speed-Flucht vor Miesekater Sylvester. Danach ballert Ihr Euch mit Porky durch ein rasantes Shoot'em Up, klettert mit Taz durch ein Höhlenlabyrinth und besucht mit der Weltrekordmaus Speedy Gonzales eine Atzeken-Pyramide. In den letzten beiden Levels jagt Ihr dem Roadrunner Wily E. Coyote einen Schrecken nach dem anderen ein und sucht mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre.

*Looney Tunes* begeistert vor allem mit dem abwechslungsreichen Spielgeschehen. Jeder Held hat sein eigenes "Spiel" mit eigenem Spielprinzip, frischen Feinden und Extras. Zudem entpuppt sich die Steuerung als korrekt und die Grafik als wunderschön. Die Musikstücke klingen ähnlich abgefahren wie die Originale. Ein tolles Spiel mit viel Witz, Charme und Finesse. *kn*



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sunsoft  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 79%**

Grafik: 74% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel



1

# Die heißesten Spiele frei Haus!

Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videaspiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



**10% PREISVORTEIL IM ABO!**

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2

# Die Baseballmütze geschenkt!



**DEIN SUPER-GESCHENK**

Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,  
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Warauf wartest Du nach?



## Rocky and Bullwinkle

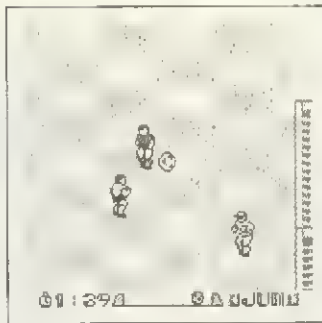
Hinter dem Titel *The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends* verbirgt sich das neuste Machwerk von THQ. Als Elch Bullwinkle müßt Ihr durch die von rechts nach links scrollende Stadt "Frostbite Falls" hüpfen. Die Grafik ist im Comicstil, die Steuerung träge, der Spiellufl zäh. Finger weg von diesem Langweiler. *js*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: THQ  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 37%**

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



## J. League

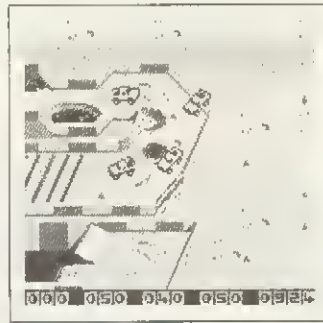
Vier Spielvarianten erwarten den ambitionierten Fußballer: Ein Test-match, das Spiel gegen den Link-Freund, das Turnier und die Liga. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Leider hat nur der Computer eine Übersicht der Mannschaftsaufstellung, Pässe des Spielers landen im Nirvana. *J. League* ist keinestalls der erhoffte Fußballhit, der den Game Boy aus seiner Fußballmisere rettet. *cd*

Genre: Sportspiel  
Hersteller: IGS  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 39%**

Grafik: 57% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



## Super Off Road

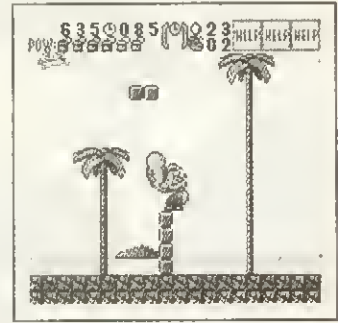
Genauso schlampig wie die Game-Gear-Variante wurde der Klassiker auf dem Game Boy umgesetzt. Auf einem Rundkurs rast Ihr gegen drei Gegner um Extras und Siebprämiën. Dank einer schwammigen Steuerung läßt Eure Kiste in zufälligen Bahnen über den Parcours. Spätestens nach drei Kursen beißen wir vor Frust in den Game Boy. Trotz kontrastreicher Grafik eine schlimme Umsetzung. *kn*

Genre: Rennspiel  
Hersteller: Tradewest  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 44%**

Grafik: 58% Sound: 43

Schwierigkeit: schwer



## Popeye

Mit Hinweis auf den Seebären *Popeye* versuchten unsere Mütter, uns den Genuß von Spinat schmackhaft zu machen. Wir zocken wir lieber eine Runde mit dem abwechslungsreichen *Popeye 2* auf dem Game Boy. Der Spinatmampter verhaut in den grafisch amüsanten Levels allerlei Meeresgetier, handelt sich von Hindernis zu Hindernis und sammelt Spinatextras ein. *mh*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Activision  
Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 76%**

Grafik: 71% Sound: 67%

Schwierigkeit: mittel

## AUSTRIA HARD & SOFT

\*\*\*\*\* SPIELE FÜR \*\*\*\*\*

PC's AMIGA ATARI ab 119,-

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12  
Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

**KOSTENLOS  
DIE  
KREBS-  
VORSORGE-  
UNTERSUCHUNG**

**Z**eit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



## NJOY Bernd Kauerz

GAME	AMIGA	PC
1889 (DV)	73.50	86.50
Airbus A 320 (DA)	92.50	92.50
Burning Steel (DA)	79.50	90.50
Bundesl. Man. Prof.	72.90	72.90
Comanche		
Das Schw. Auge	77.50	88.50
Der Patrizier (DV)	78.50	90.50
Dune (DV)	78.50	58.50
F1 Grand Prix (DA)	82.50	
F-16 Falcon 3.0		104.50
Fire and Ice	85.50	
History Line	83.50	90.50
Ind. Jones IV (DV)	90.50	90.50
Legend (DA)	83.50	
Lemmings II		
Links (386 pro PC) (DA)	83.50	99.50
Lotus III (DA)	70.50	
Lure Of Temptress	78.50	73.50
No Second Prize	73.50	
Nigel Mansell GP	70.50	78.50
Might & Magic IV	70.50	78.50
Pinball Fantasies	78.50	
Sensible Soccer	70.50	
Space Max (DV)	70.50	78.50
Spellcasting 301		78.50
Star Trek (DA)		83.50
Strike Commander		104.50
Summer Challenge		88.50
The Summoning		78.50
Ultima Urdenworld		78.50
Ultima 7		104.50
Ultima 7-Forge of Virtue		88.50
Vision	78.50	90.50
Waxworks		88.50
Wing Com. (PCDel.)	90.50	111.50
Wing Com. II (DV)		78.50
Wizardry 7		90.50
Wizkid	82.50	
Zool (DA)	82.50	

Änderungen vorbehalten

\* Vorankündigung - Vorbestellung möglich  
Kostenlos Preistitel

Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 8,- UPS:  
Nachn. DM 13,- Ausland-Vork. DM 15,-

Versandhandel

Mo - Fr 16.30 - 19.30; sonst Anrufbeantworter

Tel. 0 21 59 / 5 19 54

Fax 0 21 59 / 5 19 55

Am Gumpertshof 26 - 4005 Meerbusch 2

## Computer-Spiele- Vermietung

An- und Verkauf von Software

**Softhek**

6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25,  
Tel.: 069/590180

6100 Darmstadt, Halzhofallee 1a,  
im Hause "Video-Time",  
Tel.: 06151/318755

6500 Mainz, Kirschgarten 6,  
Tel.: 06131/237665

Oemächst auch in  
6000 Ffm.-Höchst und 6450 Hanau.

Sie möchten sich im Bereich  
Software-Handel und -Vermietung  
selbständig machen? Wir haben ein  
professionelles Konzept!

**VDS GmbH**

Wielandstraße 25

6000 Frankfurt 1

Tel.: 069/5976041-42

Fax: 069/5964118





## Star Wars

Nintendo-Freunde mit einem Faible für Star Wars werden gut bedient: nach einer gelungenen NES-Fassung und dem hervorragenden *Super Star Wars* für das Super Nintendo können sie jetzt auch unterwegs als Luke Skywalker dem Imperium eins auf die Müitze geben.

Die Programmierer von Ubi-Soft haben versucht, das NES-Spiel auf den Game Boy umzusetzen. Alle Elemente des "großen Bruders" sind vorhanden: Der Levelaufbau stimmt nahezu überein, man kann zwischen Luke, Han und Leia umschalten, bekommt kleine Zwischengeschichten zu Gesicht und weicht in 3-D-Sequenzen Asteroiden und TIE-Jägern aus. So schön das klingt, leider ist das Spiel nicht für den Game Boy geeignet: Viele detaillierte Grafiken und dunkle Hintergründe machen das Spielen auf dem kontrastarmen Game-Boy-Bildschirm schwierig und mühevoll.

Zudem bemerkt man tödliche Gegner "dank" des kleinen Bildschirmausschnittes zu spät. Ein kurzer Energiebalken sowie limitierte Continues bringen den Frust-Faktor in schwindelerregende Höhe.

Nur ausdauernde Game-Boy-Künstler mit perfekten Sehlähigkeiten sollten sich an dieses hammerharte Modul wagen. Schade drum! **js**

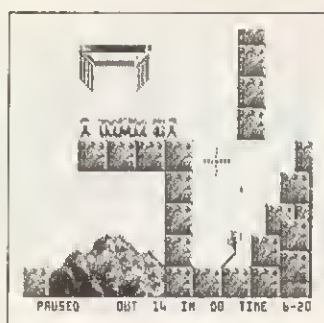


Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ubi-Soft  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 59%**

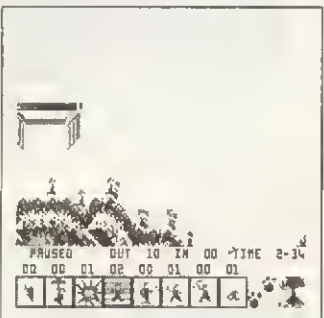
Grafik: 75% Sound: 35%

Schwierigkeit: schwer



## Lemmings

Psygnosis' Kultspiel *Lemmings* wurde mittlerweile für fast jedes Videospiel- oder Computersystem umgesetzt. Nun dürfen auch Game-Boy-Besitzer mit den Suizidgefährdeten Nagern auf die Reise gehen. Eure Aufgabe ist es, in über 100 Levels eine bestimmte Anzahl der niedlichen Tierchen vom Anlangstor zur Zieltür zu geleiten. Bis zu 100 Lemmings müssen dabei vor Fallen bewahrt, über Abgründe bugsiert und per Spitzhake durch Felsen geleitet werden. Dazu weist ihr den kleinen Helden verschiedene Aufgaben zu: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, buddeln sich durch die Erde oder sprengen sich mit Wonne in die Luft. Auf dem Game Boy dient der B-Knopf zum Einblenden der Icon-Leiste mit den Aktionssymbolen, per A-Knopf aktivieren wir die Lemmings. Auf dem Game Boy ist die Umsetzung gelungen. Die Grafik ist kontrastreich und bietet Überblick. Steuerung und Sound wurden ebenfalls nett umgesetzt. Zum Glück dürfen wir nun auch im Pause-Modus unsere Icons anklicken, was besonders in höheren Levels weiterhilft. Zwei kleine Mankos sind dabei zu verschmerzen: Zum einen bewegen sich die *Lemmings* sehr langsam, zum anderen lässt sich nicht mehr regulieren, wie schnell die Wichte aus dem Portal fallen. **kn**



Genre: Denkspiel  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 77%**

Grafik: 67% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel



**Superlighter**  
gegen Schurken  
Deine Herausforderung: die intergalaktische Schlaucht gegen krabbelnde, schwebende, stehende... Viecher und starke Endgegner.  
**POWER PLAY** 1/91: "super", ein idealer Bahnarschub für alle.  
**ASM** 12/91: "ein Sucht-Spiel!"

5 Level · 1 Spieler  
System: GAME BOY

### Wanted: NEMESIS im GAME BOY

Der fiese König Nemesis wurde aus dem Solar-Gefängnis entlassen. Als Kommandant der Interplanetarischen Polizei hattest Du ihn dorthin gebracht. Jetzt hetzt er Dir Kopfgeldjäger auf den Hals. Schieß' los!

**VIDEO GAMES 3/91:** "Bei... NEMESIS kriegen alte Ballerveteranen feuchte Augen und kribbelige Finger." NEMESIS zeigt "grafisch und 'musikalisch... wo es langgeht."

**VIDEO GAMES 3/91:** 83% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

5 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

### GRADIUS: Mordsgefahr im NES-Weltraum

Die tödlichste aller Gefahren lauert im Zentrum des Bakterien-Reiches: der allwissende und -sehende Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

**VIDEO GAMES 1/91:** 84% Spielspaß.

Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

8 Level · 1-2 Spieler · System: NES

**KONAMI**

Superstarker Videospielspaß



Weitere Informationen:  
KONAMI (Europe) GmbH  
Postfach 560180  
6000 Frankfurt 50  
Telefon: D-069/950812-0  
Telefax: D-069/950812-77

F&P 92/391 P2



**W**ar der Weihnachtsmann gnädig und hat eine moderne 16-Bit-Konsole in Euren Strumpf gepackt? Vorsicht! Das Videospielfieber ist unbittlich: Immer neue Module, ausgefallene Joysticks und sonstige Hard- und Software lassen schon bald die Scheinchen in Eurem Geldbeutel dahinschwinden... Und das nächste Weihnachtsfest ist fern. Um Fehlinvestitionen zu vermeiden, stellt **POWER PLAY** das wichtigste Zubehör und "unverzichtbare" Spiele für Segas Mega Drive und das Super Nintendo vor. *js*

# SYSTEM EXPANSION

## Zubehör für Mega Drive und Super Nintendo

### Schönere Bilder

Wenn Euer Bildschirm mit einer rechteckigen Scart-Buchse gesegnet ist, sollte der erste Kauf ein **Scart-Kabel** sein. Für runde dreißig Märker dürfen Sega-Spieler sich von einem schärferen Bild und besseren Ton verwöhnen lassen. Dem Super Nintendo liegt eine entsprechende Verbindung bereits bei.



Noch nicht in Deutschland: Das CD-RDM von Sega

Wer's noch schärfer liebt und einen RGB-tauglichen, modernen Fernseher oder Computermonitor sein Eigen nennt, bekommt für 50 Mark bei diversen Versandhändlern ein RGB-Kabel für sein Mega Drive oder Super Nintendo.

### Alles unter Kontrolle

Ob deftige Prügelei, fairer Sportwettkampf oder fetziges Geballer: Zu zweit gleichzeitig wird das Vergnügen maximiert. In jedem Kaufhaus gibt es für zirka 30 Mark die Standard-Joypads von Sega und Nintendo. Ab Februar erscheint für das Super Nintendo offiziell das **Ascii Pad** mit Dauerfeuer und Zeitlupe. Diese empfehlens-

werte Alternative bietet das gleiche gute Handling wie das normale Pad und kostet voraussichtlich 60 Mark.

Spielhallendauergäste, die sich nur mit einem mächtigen Knüppel auf Alien-Hatz wagen, dürfen für 110 Mark den **Arca-de Power Stick** für ihr Mega Drive erstehen. Die Vorzüge dieses großen Joysticks sind Standfestigkeit und Dauerfeuer. Leider wird die europäische Version nicht mit Mikroschaltern produziert, was zu Lasten der Haltbarkeit und des Spielgefühls geht.

Besitzer eines deutschen Super Nintendos sollten sich nicht von den formgleichen Anschlüssen täuschen lassen: Steuereinheiten aus Japan und Amerika verweigern ihren

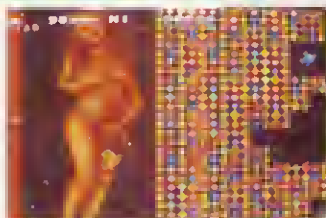
Dienst. Einige Importeure zücken da den Schraubenzieher: Dynatex und CWM haben zum Beispiel einen umgerüsteten **JB King** für etwa 150 Mark im Programm. Das bullige Joyboard ist vorbildlich verarbeitet, glänzt durch viele Funktionen und läßt sich programmieren. Für solvente Spieler bietet sich noch ein besonderes Schmankerl an: Capcom schuf für **Street Fighter 2** ein spezielles Joyboard. Der **Capcom Power Stick Fighter** ist auch für alle anderen Spiele geeignet. 200 Mark und das Schmuckstück gehört Euch, ein Hunderter mehr und Ihr könnt dank Infrarot-Option ohne Kabelgewirr Chun-Li, Zangief, Blanka und Konsorten trimmen.



Nichts für Schwächlinge: Der JB King Joystick bringt einiges auf die Waage

Die langerwarteten **Vierspieleradapter** von Hudson und Nintendo sind zur Weihnachtszeit in Japan auf den Markt gekommen. Ob und wann diese nützliche Verteiler

### Super Nintendo Basisbibliothek



Kein Actionfreund sollte Konamis witzig-geniales **Battlerspektakel** Parodius versäumen

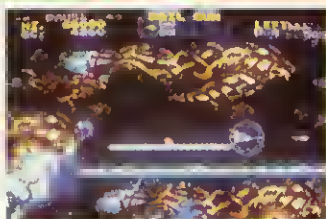


Der Action-Adventure-Klassiker **Zelda** garantiert Tage, Wochen und Monate voller Spielspaß - auf deutsch



Das herrliche **Jimmy Connors Pro Tennis Tour** begeistert nicht nur Sport- und Tennistans

### Tolle Titel für Segas Mega Drive



**Thunder Force 4** ist der ultimative Action-Titel für alle Hektiker und Flinkfinger



Grafisch genial, aber leider etwas einfach: **World of Illusion** mit Mickey Mouse und Donald Duck



Was ist klein, blau und trägt rote Turnschuhe? **Sonic 2** hat die hohen Erwartungen nicht enttäuscht.



# INS

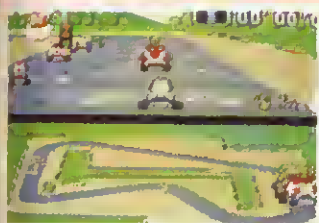


in Deutschland erhältlich sind, steht zur Zeit in den Sternen. Sega-Freunde gehen leer aus: Für ihre Konsole ist kein derartiges Zubehör geplant.

## Für junge Kreative

Um Konsolenskeptikern das Super Nintendo Schmachhaft zu machen, solltet Ihr Mario Paint in den Modulschacht packen und die Maus anschließen. Kleine Zeichentrickfilme, bunte Bilder und Musikstücke sind kein Problem. Zudem sollen schon bald Spiele mit Maussteuerung auf den Markt kommen. Mit fairen 99 Mark seid Ihr dabei.

**Tusche? Papier?**  
Die Kids von Heute greifen lieber zu Mario Paint samt Maus  
- und Mutti freut sich: keine Farbflecken



Das beste Konsolen-Rennspiel aller Zeiten ist Super Mario Kart. Jetzt offiziell in Deutschland



Street Fighter 2. Was gibt es zu diesem Spiel noch zu sagen, was noch nicht gesagt worden ist?



Nie zuvor wurde Eishockey so gut für ein Videospiel umgesetzt: NHLPA Hockey '93 von Electronic Arts



Wer gerne grübelt, sollte das durchgestylte Strategiespiel Shiningforce spielen

## Schummeltricks

Wieder am Endgegner gescheitert? Bevor Ihr vor Frust die Konsole zerlegt, greift lieber zu einem "Mogelmodul". Diese Module erlauben die Eingabe von Codes, die bestimmte Speicherstellen blockieren. So bleibt Euch zum Beispiel bei Feindkontakt ein Lebensabzug oder Energieverlust erspart - den korrekten Code vorausgesetzt. Mega-Drive-Besitzer haben die Wahl: das Action

Für Spielhallenfreunde bietet sich der Mega Drive Arcade Power Stick an



Das Action Replay Pro (hier in der Ausführung für das Mega Drive) hilft beim Schummeln

Replay Pro von Datel Electronics und das Game Genie von Galoob verrichten für einmalige 150 Mark ihren Dienst. Bei beiden werden Codes für die wichtigsten Spiele mitgeliefert und in einschlägigen Fachzeitschriften (POWER PLAY, VIDEO GAMES) veröffentlicht. Game Genie-Besitzer werden zudem für 25 Mark ein Jahr lang mit frischen Codes versorgt. Beim Action Replay Pro dürfen geduldige Naturen hingegen selbst forschen: Spezielle Suchmodi für Bewaffnung, Zeitlimite, Energiebalken und mehr lassen dem Spieler viele Freiheiten.

Das Action Replay Pro gibt es auch für das Super Nintendo. Hier erfüllt es noch einen zweiten Zweck: mit einem deutschen Modul kombiniert laufen auch japanische und amerikanische Spiele auf Eurer PAL-Konsole. Wer beim Mogeln ein schlechtes Gewissen bekommt, darf mit einem Adapter ohne Schummelmöglichkeit internationale Module auf seiner Konsole laufen las-

## Die Zukunft

High-End-Techniker werden im CD-ROM einen standesgemäßen Freund für ihr Mega Drive finden. Wer mehr über dieses zukunftsweisende Medium wissen möchte, sollte die Laser-Age-Rubrik in dieser Ausgabe aufschlagen. Dort wird das Mega-CD näher vorgestellt.

Für das Super Nintendo gibt es das CD-ROM nicht vor Mitte '93 in Japan. Gerüchte versprechen eine sensationelle Maschine: Superschneller RISC-Zusatzprozessor, neues Betriebssystem und Genlock-Option (Videobilder und Grafik können gemischt werden) lassen ein komplettes Multimedia-system erwarten.



Mit diesem Edelstick seid Ihr der ungekrönte Street-Fighter-2-König

## Die Kraft der Macht



Welcher Held darf's denn sein? Ahnungsloser Jüngling, abgebrühter Schmuggler oder haariges Ungetüm?

# Super Star Wars

**U**nglaublich: Schon fünfzehn Jahre sind vergangen, seit Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Obi-Wan Kenobi, C-3PO und R2-D2 den rebellischen Kampf

gegen das Imperium aufnahmen. *Star Wars: A New Hope*, die erste Episode der Trilogie, konnten Videospiele schon voriges Jahr auf der NES-Konsole nacherleben.

Für Nintendos 16-Bit-Flaggschiff Super Nintendo bringen JVC und LucasArts jetzt *Super Star Wars*.

Elf der 15 Spielabschnitte werden in der Seitenansicht dargestellt. Luke ballert und säbelt seinen Weg durch die scrollenden Szenarien, die alle auf der Filmvorlage basieren. Ihr startet auf Luke Skywalkers Heimatplaneten, prügelt Euch durch die "Cantina" und zerbrutzelt Darth Vaders Sturmtruppen. Am Ende der Levels trifft Ihr meistens einen gewaltigen Endgegner. Die mutierte "Womp"-Ratte zum Beispiel, das aus *Die Rückkehr der Jedi-Ritter* bekannte "Sarlacc" und die anderen Fieslinge verlangen viel Ausdauer und gute Reflexe.

Für Lukes Landspeeder-Ausflüge auf Tatooine und den finalen Kampf gegen Todesstern bot sich der Mode-7 des Super Nintendo geradezu an. In blitzschneller 3-D-Grafik zischt Ihr mit dem rostigen Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch im X-Wing auf der Oberfläche des Todessterns



Riesige Womp-Ratten geben dem Les e



**Level 1 Tatooine:** Auf dem Wüstenplaneten Tatooine muß sich Luke gegen wilde Womp-Ratten, Skorpios und Flugreptilien verteidigen.



**Level 2 Landspeeder:** "Hudini" war sein letztes Wort: In prachtvoller 3-D-Grafik düst Ihr über den Wüstensand und ballert niedliche Jawas ab.



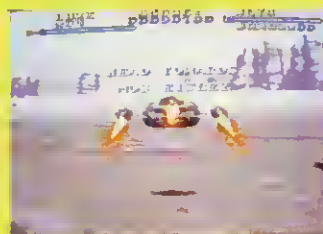
**Level 3 Der Jawa Sandcrawler:** Luke arbeitet sich außen am Sandcrawler über stationäre und bewegliche Plattformen zur Einstiegs Luke hoch.



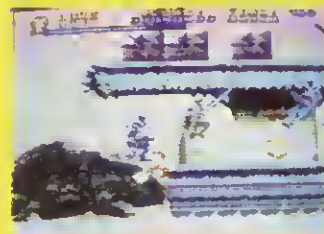
**Level 4 Im Sandcrawler:** Kaum angelangt, geht die Post ab: Power Droids, Laserschranken, Schußanlagen und Blaster tordern alles.



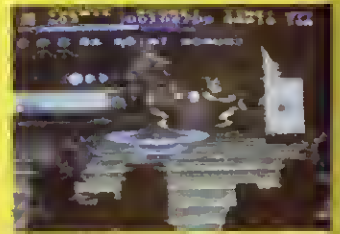
**Level 6 Land der Banthas:** Gut, daß Ben Euch den Lichtsäbel gab: Die dicken, stinkenden Banthas sind gegen diese Waffe anfällig.



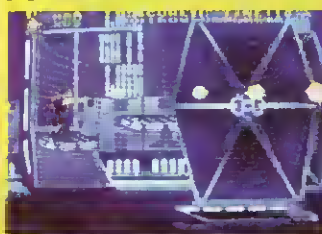
**Level 7 Landspeeder:** Mit Ben und den Robotern im Handgepäck jagt Ihr im Landspeeder nach Mos Eisley. Fast identisch zu Level 2.



**Level 8 Mos Eisley:** "Mos Eisley Raumtluhatten, nirgends wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit finden als hier."



**Level 9 Kampf in der Cantina:** Chewie verkürzt das Leben der Schurken ("Auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt").



**Level 11 Hangar des Todessterns:** Kaum entkommen, werdet Ihr vom Traktorstrahl des Todessterns angezogen und durchquert den Hangar.



**Level 12 Rettung der Prinzessin:** Torture Droids wollen die Betreuung der Prinzessin aus der Todeszelle verhindern. Warum bloß?



**Level 13 Traktorstrahlenschacht:** Sobald Ihr den Traktorstrahl zerstört habt, könnt Ihr mit dem Millennium Falcon vom Todesstern fliehen.



**Level 14 Todesstern:** Rot Fünf gegen den Rest der Welt: kaum auf Yavin-4 angelangt, wird die Attacke gegen den Todesstern eingeleitet.

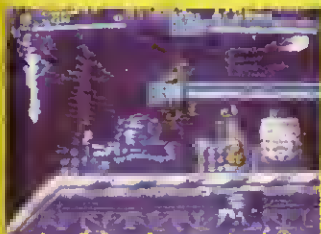




Lebens einfachen Moisture-Farmers Würze



Level 5 Land der Sandleute: Mit R2-D2 im Schlepptau durchschreitet Ihr das Gebiet der berühmten Tusken Raider und



Level 10 Flucht aus Mos Eisley: Auf dem Weg zur Docking Bay 94 trifft Ihr wütende Reparaturroboter und schnappende Lastenkräne.



Level 15 Der Graben: Im legendären Graben schickt Euch das Imperium alles entgegen, was baltern kann: TIEs, Turbolaser und Vader.

Schon auf der letzten Chicago-Messe schaffte es Martin nur mit Mühe, mich vom Monitor wegzuschleppen, über den ein frühes *Super Star Wars*-Demo flimmerte. Entsprechend groß war meine Begeisterung, als endlich das fertige Modul in der Redaktion eintrudelte.

Der anfängliche Freudentaumel hielt bei mir (im Gegensatz zu Sönke) jedoch nicht lange, denn ein paar dunkle Flecken zieren des Jedi's strahlende Heldenbrust. Für einen Aufstieg in den Action-Olymp ist *Super Star Wars* etwas zu hektisch und deshalb an einigen Stellen im Spiel eine



Spur unfair – beispielsweise die "Lava"-Stelle im Sandkrabber. Außerdem mangelt es mir an der nötigen Abwechslung – zu oft wird der stereotype Levelaufbau wiederholt. Einige spielerische Fallen werden durch die Auswahl-Option der Spielfiguren (nehm ich Han, Luke

oder Chewie?) wieder ausgeglichen. Insgesamt reicht's aber nicht mehr für ein "Super". Einem beinhalten *Star Wars*-Fan mündet das *Super-Nintendo*-Modul sicherlich trefflich. Wer ohne Lichtsäbel und "die Macht" durch den Alltag wandelt, hat schwerer zu schlucken.

Wahnsinn! Dieses Spiel katalpultiert einen mit Lichtgeschwindigkeit in die *Star Wars*-Galaxis! Die Grafik ist sehr gut und detailliert. Sogar der rote "Corellian Bloodstripe" auf Han's Hose wurde nicht vergessen. Die digitalisierten Soundeffekte und Spracheinlagen

("Use the Force, Luke") werden in ihrer Qualität nur noch von der gelungenen Umsetzung der genialen Original-Filmmusik von John Williams übertroffen. Wenn



Ihr im Landspeeder über den glühenden Sandboden von Tatooine düst und im Hintergrund der Soundtrack den Soundchip des *Super Nintendo* zum Glühen bringt, werdet Ihr alle weltlichen Verpflichtungen vergessen. Gefühlskalte *Star Wars*-Hasser mögen das simple

Baller-Spielprinzip ankreiden, alle anderen werden garantiert vom *Skywalker-Fieber* angesteckt und von der Atmosphäre dieses Moduls verschluckt.

sowie im "Graben" Feuergefechte mit imperialen Abfangjägern.

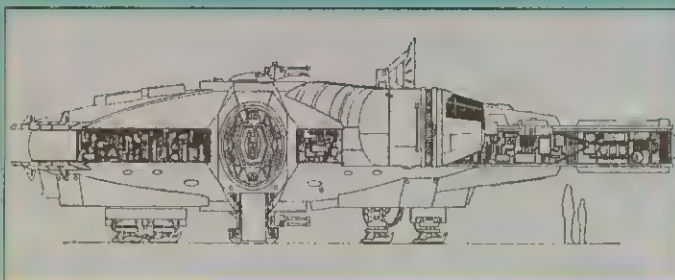
Alle bekannten und berühmten Figuren und Kreaturen des Films tummeln sich in diesem 8-MBit-Modul. Habt Ihr Wookiee Chewbacca und Raumschmuggler Han Solo getroffen, dürft Ihr wahlweise diese beiden den Gefahren des *Star Wars*-Universums aussetzen.

Die unerbittlichen Laserduelle zehren stark an der Gesundheit unser Haupt-

darsteller. Charmanterweise hinterlassen erledigte Gegner ein belebendes Herzchen. Von Zeit zu Zeit findet Ihr auch Thermal detonatoren (im normalen Action-Jargon "Smart-Bomb" genannt) und bessere Waffen. Der übliche Standard-Laser ist ein Witz

gegen die gewaltige Auto-Ion-Waffe oder den Plasma-Blaster. Nachwuchs-Jedi Luke kann außerdem alternativ auf Knopfdruck zum Lichtsäbel greifen.

Die geringere Reichweite dieser "eleganten Waffe" wird allerdings durch die wesentlich größere Zerstörungskraft ausgeglichen. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, geben animierte Zwischensequenzen zwischen den Abschnitten Auskunft über den aktuellen Spielverlauf. js



## Falken-Fakten

Raumschiffklasse:

Länge:

Höhe:

Breite:

Leergewicht:

Motoren:

Bewaffnung:

Selayna

37,5 m

9,0 m

26,6 m

293 t

Shass Mark 7 Antigrav

Cluster Type 322 TI-HO HFG

2 Selson 317 G Quad-Lasers

Genre: Action

Hersteller: JVC/LucasArts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Allan

**SUPER NES 80%**

Grafik: 80% Sound: 84%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: -



## Mickey-Mania



Rauscht der Adler durch das Bild, wird Mickey ganz schön wild.

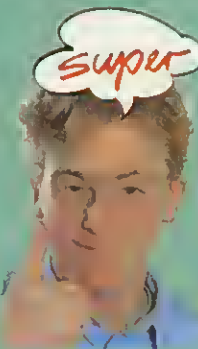
# The Magical Quest

starring Mickey Mouse

**T**ummelte sich unser aller Freund Mickey Mouse bisher mit Vorliebe auf den Sega-Konsolen Master System und Mega Drive, wagt er nun einen Seitensprung auf dem Super Nintendo. Jeden

schwebenden Blättern, glitscht mittels Schlitten durch die Eiswelt und liefert sich heiße

Da capo! Mickeys Premiere auf dem Super Nintendo ist ein voller Erfolg. Videospielgigant Capcom lieferte mit *The Magical Quest* das bisher beste Disney-Videospiel und eines der schönsten Jump'n'-Runs überhaupt. Dieses Modul bietet nicht nur schicke und bunte Grafik, sondern kann auch spielerisch überzeugen. Dank Mickeys Fähigkeiten (je nach Outfit) werden dem Spieler immer neue Möglichkeiten eröffnet: als



Feuerwehrmann rückt Ihr Plattformen mit einem gezielten Wasserspritzer in die richtige Position, als Magier aktiviert Ihr fliegende Teppiche und als Robin Hood schwingt Ihr Euch über Abgründe. Der herausfordernde Schwierigkeitsgrad und die originellen Obergegner sorgen für nächtelanges Spielvergnügen. Selbst Mickey-Mouse-Verächter (sollte sie es geben) dürfen dieses herrliche Hüpfspiel nicht versäumen.

Gefechte in der Feuerwelt. Zur Selbstverteidigung kann Mickey auf feindliches Getier hüpfen oder Gegenstände auf sie schleudern. Im Laufe des Spiels bringen Euch der Zauberer oder Kumpel Goofy praktische Verkleidungen. Als Robin Hood, orientalischer Magier oder Feuerwehrmann seht Ihr nicht nur schmuck aus, sondern habt auch überraschende Fähigkeiten: Ihr könnt zum Beispiel in der Robin-Verkleidung mittels

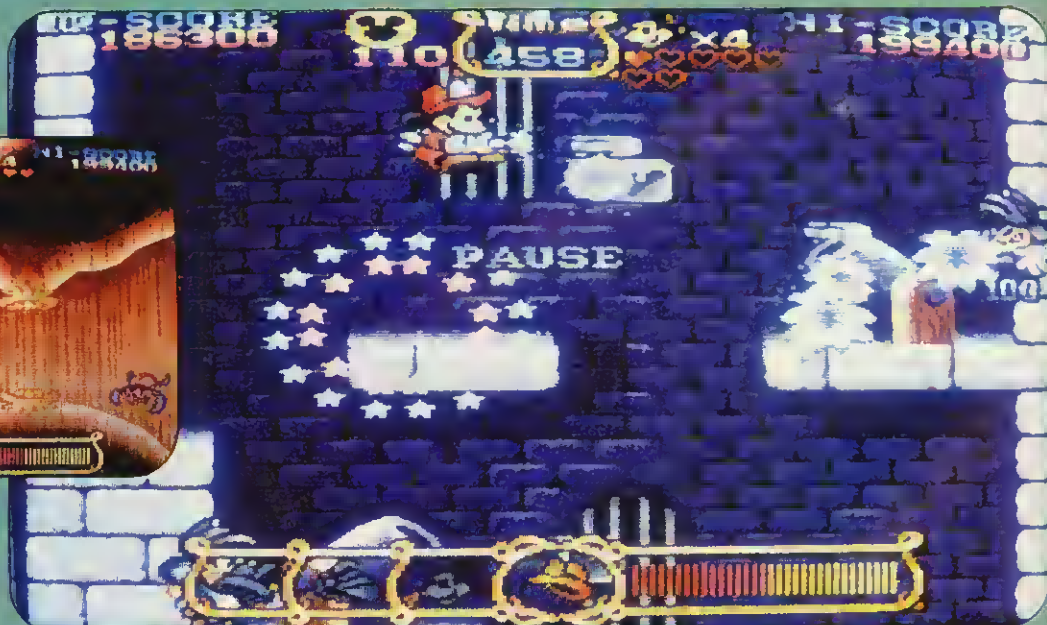
Enterhaken jeden Gipfel erklimmen oder als Feuerwehrmann mit der Wasserspritze lodernde Flammen löschen. Habt Ihr alle Widrigkeiten eines Levels überstanden, stehen Euch die Kämpfe Eures Lebens bevor. Die Obermötze machen Ihrem Namen alle Ehre. Wer den dicken Wurm, die fette Spinne oder das Feuermonster besiegen will, sollte mit der richtigen Taktik an die Sache herangehen. js



Mickeys "Magische Suche" ist lang und abwechslungsreich

Morgen wird Mickey von seinem Hund Pluto wachgeschlabbert. Nur diesen Morgen nicht: die treue Promenadenmischung ist verschwunden. Ein pausbackiger Zauberer eröffnet Mickey die bittere Wahrheit: Erzgauner Kater Karlo (im amerikanischen Original schlicht und einfach Pete) hat Pluto gekidnappt und auf seine Burg verschleppt.

Der Weg zu Karlos Festung ist beschwerlich und lang: sechs Welten, unterteilt in je vier Abschnitte, muß Mickey hinter sich bringen. Unter anderem balanciert er auf



Für die Flammenwelt die richtige Arbeitskluft: eine komplette Feuerwehrausrüstung samt Spritze.



**POWER-TIP:** Wer Mickey durch diesen Biberbau lenkt, dem werden zwei Leben geschenkt

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Capcom  
Zirka-Preis: 140 Mark  
Testmuster: CWM

**SUPER NES 84%**

Gratik: 88% Sound: 60%  
Schwierigkeit: schwer  
Besonderheiten: Japanimport





**FLASHPOINT GmbH**  
Hauptstraße 80  
2061 Oering  
Tel. 0 45 35 / 22 22  
FAX 0 45 35 / 22 24

## FLASHPOINT nur für Händler!

Bitte beachten Sie die neue  
Telefon und Faxnummer.  
Händleranfragen erwünscht!



**com CON GmbH**  
Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg  
Tel. 0 45 51 / 93 575  
FAX 0 45 51 / 93 673

comCon hat die Abwicklung im  
**Endanwendergeschäft** übernommen.  
Schriftliche und telefonische Bestellungen nur  
noch an obige Adresse.

## MEGA DRIVE®

Action Replay Pro dt.	149,94
Standard Joypad jp.	39,94
Alien III	94,94
Bio Hazard Battle	99,94
Capriati Tennis	99,94
Captain America	119,94
Chuck Rock	119,94
CHX Attack Chopper	109,94
Darwin 4081 jp.	39,94
Desert Strike	109,94
Dragons Fury	99,94
EA Hockey dt.	89,94
Fantasy Zone jp.	89,94

## HIT HIT HIT Two Crude Dudes nur 54,94

Holyfield Boxing	99,94
Indiana Jones	119,94
Kid Chameleon	109,94
Leader Board Golf	99,94
Lemmings	99,94
NHPLA Hockey'93	109,94
Predator II	99,94
Rampart	109,94
Revenge of Shinobi	64,94
Shining in the Darkness	119,94
Side Pocket	99,94
Sonic the Hedgehog II dt.	94,94
Super Battle Tank	119,94
Super Smash TV	104,94
T2 (The Arcade Game)	119,94
Uncharted Water	149,94
Universal Soldier	109,94
Warrior of t. eternal Sun	129,94
Whip Rush jp.	29,94
Winter Challenge	109,94
Wonderboy in M. World	119,94
WWF Super Star	109,94

Alle von uns gelieferten Import-  
spiele für Mega Drive laufen auf  
dem deutschen Grundgerät.

## SUPER NINTENDO® ENTERTAINMENT SYSTEM

Action Replay Pro dt.	149,94
Actraiser	109,94
Addams Family	119,94
Best of the Best	124,94
Chuck Rock	124,94
Desert Strike	129,94
Dino City	119,94
Faceball 2000	119,94
Final Fantasy Legend II	129,94
Final Fight	119,94
Firepower 2000 (Swift)	119,94
Hook	129,94
Jimmy Connors Tennis	119,94
Joe & Mac	119,94
Lemmings	119,94
Magical Quest	139,94
Mario Paint dt.	99,94
NHLPA Hockey'93	129,94
Pilotwings dt.	99,94
Prince of Persia	129,94
Push Over	119,94
Q-Bert	124,94
Road Runner	129,94
Robocop III	119,94

## TOP ANGEBOT Rocketeer nur 99,94

Sim City	109,94
Space M. Force (Aleste)	129,94
Spiderman (X-Men)	119,94
Super Adventure Island	119,94
Super Battle Tank	119,94
Super Off Road	119,94
Super Probotector	129,94
Super Soccer dt.	99,94
Streetfighter II dt.	99,94
Top Gear	119,94
Turtles IV	129,94
Wing Commander	134,94
Wings II	109,94
Zelda III dt.	99,94

## GAME BOY®

Action Replay Pro dt.	99,94
Addams Family	59,94
Barbie	64,94
Home Alone II	64,94
Hudson Hawk	49,94
Kirby's Dreamland	49,94

## HIT HIT HIT 4 in 1 Funpack nur 54,94

Kwirk dt.	59,94
Looney Tunes	64,94
Mario & Yoshi dt.	64,94
Star Wars	64,94
T2 (The Arcade Game)	64,94
The Jetsons	64,94
Tom & Jerry	64,94
WWF II	64,94

## GAME GEAR®

## SUPER HIT Lemmings nur 64,94

Alien III	74,94
Bart Simpson	74,94
Batman's Return	64,94
Chuck Rock	64,94
G-Loc jp.	59,94
Indiana Jones	74,94
Klax	64,94
Mickey Mouse	74,94
Olympic Gold	74,94
Predator II	74,94
Prince of Persia	69,94
Shinobi II	64,94
Space Invader	74,94
Super Monace G.P. II	59,94
Super Smash TV	74,94
Turbo Out Run	74,94
Wimbledon Tennis	54,94
Woody Pop	49,94

Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive und Game Gear sind eingetragene Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Die Anleitungen der Spiele sind alle in englisch, bzw. japanisch oder deutsch (dt. oder jp.).

VIDEO\*LASERDISC\*SEGA\*NINTENDO\*PHILIPS ELECTRONICS\*PC SOFTWARE

**JUWEL**

Video- und Medienversand  
Bernd Herfurth, Münster

**DEIN GAME-PARADIES!!!**

**SUPER NINTENDO (US)**

Wings II	109,95
King of Monster II	109,95
Robocop II	119,95
Mystic Quest	89,95
Final Fantasy	89,95
Hook	114,95
Chuckrock	119,95

**GAME BOY (US)**

Ninja Taro	49,95
Metroid	49,95
Roland's Curse II	59,95
Rocky's Bullwinkle	59,95
Toxic Crusaders	59,95
Mickey Mouse I (D)	69,95

**NES (US)**

Simpsons II	109,95
Addams Family	109,95
Rockin Kats	109,95
U-fou R.I.A.	109,95
Super Mario Brother II	94,95
Kung Fu	69,95

**MEGA DRIVE (US)**

European Trophy Soccer	89,95
Leninings	98,95
James Bond	79,95
Predator II	89,95
Universal Soldier	98,95
Terminator II	98,95
Captain America	98,95

Formen Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

TEL 0251/661522 / FAX 0251/664179 / Schillerstr. 57 / W-4400 Münster

**Fandango Videogames**

**Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper**  
**Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US, PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting, Game Boy: Star Wars**  
**TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749,-**  
**Game Gear: Streets of Rage, Alien III und vieles mehr...**

Inh. Josef Rösch  
Neugablonzer Straße 62  
8960 Kaufbeuren  
Tel. 08341/14053  
Fax. 08341/14127



Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8,- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

**SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN**

**SEGA MEGA DRIVE**

Shadow o.t. Beast 2 US	109,-	Bio Hazard DT	109,-
NHL Hockey '93 US	109,-	John Madden '93 DT	109,-
Super Battle Tank US	119,-	Midnight Resistance JP	89,-
Double Dragon US	99,-	Indy 3 Last Crusaders US	119,-
LHX Attack Chopper US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Team USA Basketball US	109,-	Predator 2 US	109,-
Superman US	109,-	Lotus Turbo Chall. DT	89,-
Desert Strike US	99,-	Wonderboy 5 US	109,-
Dragons Fury US	99,-	Donald Duck JP	79,-
Terminator 2 US	109,-	Captain America US	119,-
Arch Rivals US	109,-	Spiderman JP	59,-
Universal Soldier US	109,-	Micky Mouse JP	79,-
WWF Superstars DT	109,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien 3 US	99,-	Streets of Rage JP	79,-
Smash TV US	109,-	Out Run JP	69,-
Leninings US	99,-	J. Cap'n Tennis US	109,-
Sokoban US	69,-	Mick & Mack Global. US	a.A.
Turtles 4 DT	a.A.	Rainbow Island JP	109,-

**Nintendo**

**Super NES (16 bit)**

Axley DT	a.A.	Roadrunner US	119,-
Mario Kart US	119,-	Imperium US	119,-
Double Dragon US	129,-	Cyberspin US	119,-
Devil Crash Pinball US	a.A.	Best of the Best US	129,-
Harley Humongous US	a.A.	Out of this World US	129,-
Star Wars DT	a.A.	Chester Cheetah US	129,-
Tiny Toons Adventure DT	a.A.	Firepower 2000 US	119,-
Wing Commander US	139,-	Jimmy Connors Pro US	129,-
Supermann US	a.A.	Pilotwings DT	a.A.
Chuck Rock US	119,-	Ghouls'n Ghosts DT	a.A.

Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele. Durch enge Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Selbständig Mehrfachbestellung - ständig mehrere tausend Spiele im Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Versand-Preisliste gegen Rückzahlung oder bei Warenabholung kostenlos anfordern. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adaptionen notwendig.

**CWM**

**CWM Computerversand und -shop**

Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg  
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878

**CWM**

**Klein, aber oho**



Diese mutierte Ratte ist der härteste Brocken

**Humongous Adventure**

**H**arley ist unglaublich cool und bei den Mädels seiner Stadt beliebt. Nicht ohne Grund, erfindet er doch laufend praktische Haushaltshilfen, wie zum Beispiel Raketenrucksäcke und Verkleinerungsmaschinen. Ganz ausgereift ist sein letztgenanntes Werk allerdings nicht: bei einem Versuch explodiert das Ding und läßt Harley auf Feuerzeuggröße schrumpfen. Um wieder die stattliche Normalgröße zu erlangen, muß Harley alle verstreuten Einzelteile wiederfinden.

Ihr steuert den lüthen Harley laufend, kletternd und springend durch diverse Zimmer seines Hauses. Die verschiedenen Level sind riesengroß und bieten viele versteckte Gänge und Verzweigungen. Damit es nicht zu einfach wird, wurden bei der Explosion alle

Insekten und anderes Kleingetier verstrahlt. Gegen die aggressiven Mutationen kann sich Harley mit herumliegenden Nägeln, Murmeln oder Gummibändern zu Wehr setzen. Ab und zu findet er Treibstoff für seinen Raketenrucksack oder kann einen Spielzeugpanzer steuern.

**Genre: Geschicklichkeit**

**Hersteller: Electronic Arts**

**Zirka-Preis: 130 Mark**

**Testmuster: Allan Deutschland**

**SUPER NES 76%**

**Grafik: 73% Sound: 52%**

**Schwierigkeit: mittel**

**Besonderheiten: US-Import**

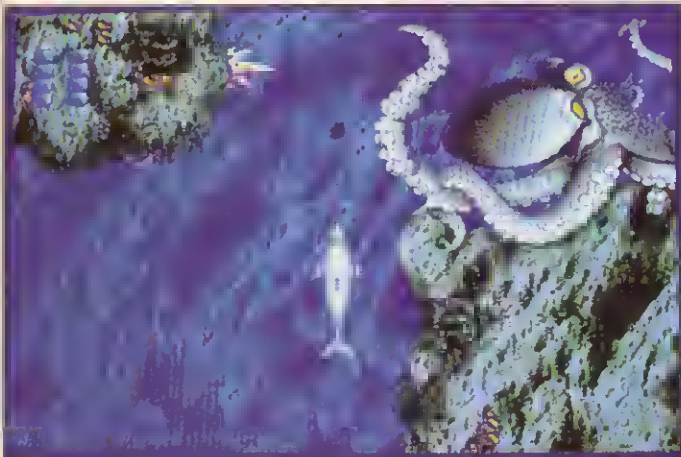
Harley's Humongous Adventure ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuen Ideen. Ein Beispiel: In der Badewanne muß Harley mittels Saugnäpfen den Rand hochklettern, die Seife von der Ablage ins Wasser schubsen, draufspringen und auf der Seife herumlaufen. Die Seife beginnt sich zu drehen und Sei-



fenblasen entstehen - Harley springt kurzerhand in eine große Blase und schwebt in die Luft auf ein rettenes Regal. Jeder Hüpfspielfreund wird mit Harley, nicht zuletzt dank der guten Steuerung und lustigen Animation, perfekt unterhalten - Electronic Arts' Einstieg in die Super-Nintendo-Welt könnte nicht besser sein.

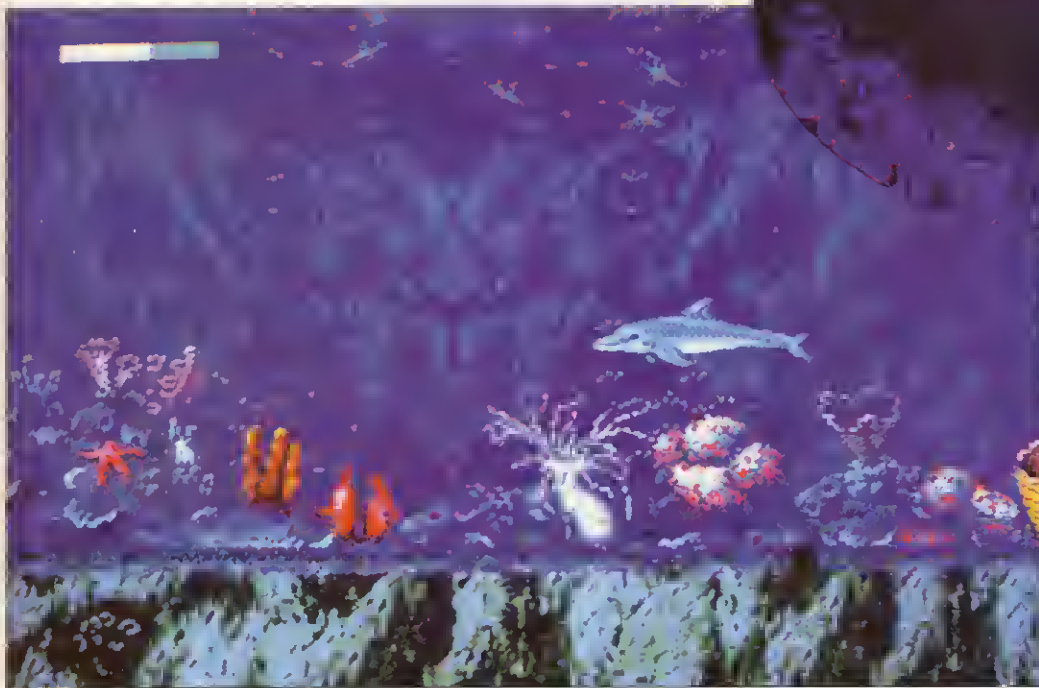


## Mein bester Freund



Ein Puzzle: Wie kommt Ecco an diesem Kraken vorbei?

# Ecco the Dolphin



Flippers Freund auf der Suche nach seiner abhanden gekommenen Familie

Im tiefen Ozean schwimmt Delphin Ecco glücklich und zufrieden mit seinen Kumpels um die Wette. Leider werden die idyllischen Wasserspiele durch einen Orkan empfindlich gestört. Eine Wasserhose reißt die Delphinfamilie mit sich, nur Ecco bleibt allein in heimischen Gewässern zurück.

Ecco schwingt die Flossen und macht sich mit Eurer Hilfe auf die Suche nach den verschollenen Kollegen. Bevor die "Flipper"-Familie wieder

beisammen ist, muß Ecco in jeder der 25 Spielstufen zahlreiche Unterwasserrätsel lösen, Hindernisse umschwimmen und feindlichem Seegetier ausweichen. Dazu haben die Programmierer unseren feuchten Freund mit ein paar bemerkenswerten Fähigkeiten ausgestattet. Wie es sich für einen Delphin gehört, schwimmt Ecco auf Knopfdruck in jede gewünschte Richtung. Mit einem gezielten Nasenstüber werden vorwitzige Gegner aus

dem Wasser gekickt, per "Super-Flossen-Power" flitzt Ecco besonders flott durchs Meer.

Zusätzlich ist der Delphin-Held mit "Sonar" ausgestattet. Via Schallwellen könnt Ihr eine "Landkarte" der näheren Umgebung aktivieren, auf der angezeigt ist, wo sich Gegner und lebenswichtige Luftblasen befinden. Merke: Luft ist besonders wichtig für Ecco. Wie wir alle wissen, sind Delphine Säugetiere und müssen in regelmäßige Abstän-

Seit Flipper hatte ich keinen so herzlichen Kontakt mehr mit einem Delphin. Zwar verlaufen die ersten Schwimmversuche mit Ecco etwas frustrierend, hat man sich erstmal an die knifflige, aber ausgefuchste Steuerung gewöhnt, steht einer ausgedehnten Unterwasserexpedition nichts mehr im Wege. Fans von knackiger Action werden jedoch enttäuscht: Bei Ecco geht's eher behäbig zu. Statt mit Brachialgewalt jeden Meeresbewohner umzuhaufen, steht der Tüftelpart im Vordergrund. Ohne ausgiebiges Nach-



denken und Probieren lassen sich die meisten Rästel nicht lösen.

Technisch dümpelt das vergnügliche Modul im Kielwasser der spielerischen Finessen. Der Titelheld ist zwar herzallerliebste animiert (besonders die Sprünge sind genial), aber die etwas schlichte Meeresbodengrafik ist mir auf Dauer zu eintönig – ein paar mehr Farben hätten sicher nicht geschadet. Apropos eintönig: Die Musik, eine Mischung aus New Age und faden indischen Meditationsklängen schläfert den Spieler vorzeitig ein.



Abgefahren: Liebe, 20 000 Meilen unter dem Meer.

den Sauerstoff tanken. Nebenbei könnt Ihr das Sonar dazu benutzen, mit freundlichen Meeresbewohnern in Kontakt zu treten, oder besondere Kristalle aktivieren, die am Meeresgrund liegen. Einige der Kristalle frischen Eure Lebensenergie wieder auf, andere dienen als Schalter für die verschlossenen Unterwasserräume oder halten einen nützlichen Tip parat, wie ein kniffliges Puzzle zu lösen ist. mh

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 73%**

Graphik: 72% Sound: 48%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort



# DIE TRAUMFABRIK

VERSAND 030/6944862  
11 - 19.00 h  
sonst Anrufbeantworter

Mega Drive	Mega Drive	Mega Drive	Game Gear
Mega Drive dt. mit 4 Spielen 1 Jahr Gar. 369,-	Galabad 119,95	Phantasy Star 3 134,95	Grüngeir dt. inc. 319,95
Mega Drive o. Spiel 269,-	Games Winter Ch. 109,95	Powermonger 129,95	Sonic+Netzeit 189,95
Jaguar-Adapter 49,95	Games Summer Ch. 109,95	Predator 2 119,95	TV-Tuner 84,95
Joypad 49,95	Gemfire 139,95	Quackshot 109,95	Alien 3 69,95
Joystick Power Stick 119,95	Ghouls & Ghosts 119,95	RBI Baseball 4 119,95	Axe Battler 79,95
3rd World War 149,95	Gley Lancer 119,95	Rampart 119,95	Chuck Rock 84,95
688 Sub Attack 129,95	Gods 119,95	Rev. of Shinobi 1 99,95	Lemmings 79,95
7 Cities of Gold 119,95	Golden Axe 3 119,95	Rev. of Shinobi 2 109,95	Lucky Dime C. 79,95
Altrams Battle Tank 119,95	Grandslam 119,95	Road Rash 2 119,95	Monaco GP 2 79,95
A-Train 119,95	Greenleg 109,95	R. of 3 Kingdoms 2 149,95	Olympic Gold 79,95
Alone 119,95	Gynoug 109,95	Shadow of Beast 2 119,95	Phantasy Star Adv. 89,95
Alion 3 119,95	Hardball 3 119,95	Shining in Darkn. 1 129,95	Prince of Persia 79,95
Allida Dragon 119,95	Hit the Ice 119,95	Shining Force 149,95	Rampart 84,95
Andre Agassi Tennis 119,95	James Pond Roboc. 109,95	Side Pocket 119,95	Shinobi 2 79,95
Atomic Games 119,95	J. Captial Tennis 119,95	Sonic 2 99,95	Sonic 2 79,95
Atomic Runner 109,95	J. Madden 93 119,95	Speedball 2 109,95	Streets of Rage 79,95
Batman 1 119,95	J. Mortal 3 119,95	Sports Talk Baseball 139,95	Terminator 79,95
Batman Returns 119,95	Jordan vs Bird 109,95	Starflight 1 139,95	Wanderboy 2 84,95
Black Crypt 119,95	King Salmon 119,95	Star Odyssey 139,95	LYNX
Buck Rogers 129,95	Kings Bounty 119,95	Steel Talons 119,95	Lynx 2 dt. 199,-
Bulls vs Lakers 119,95	Landstalker 129,95	Streets of Rage 2 139,95	1 Jahr Garantie 79,95
Cadash 119,95	Lemmings 109,95	Super Battle Tank 119,95	Awesome Golf 79,95
Captain America 119,95	LHX Attack Ch. 119,95	Super Smash TV 119,95	Baseball Heroes 79,95
CD 1 109,95	Lord of the Rings 139,95	Team USA Basketb. 119,95	Blue Lightning 69,95
Chakoo 119,95	Lotus Turbo Chail. 109,95	Terminator 1 119,95	Checkered Flag 69,95
Chiki Chiki Boys 119,95	Masters of Monsters 149,95	Thunderforce 3 129,95	Dracula 79,95
Chuck Rock 119,95	Mega lo Mania 129,95	Thunderforce 4 119,95	Eye of Beholder 89,95
D. Cr. Amaz. Tennis 119,95	Mickey M. Castle 114,95	Tiki 109,95	Guardians 89,95
Desert Strike 119,95	Mickey M. Fantasia 114,95	Twinkle Tale 119,95	Hockey 79,95
D Robinson Supr. C. 119,95	Mickey M. World 99,95	Uncharted Waters 139,95	Lemmings 79,95
Dragons Fury 119,95	Might & Magic 2 139,95	Warriors of El Sun 139,95	Pinball Jam 79,95
E Holyfield Boxing 119,95	Might & Magic 3 99,95	Warriors of Rome 2 129,95	Rampart 79,95
Ex Mutants 119,95	Mono GP 2 119,95	Warrior 139,95	Shadow of Beast 79,95
Euro Club Soccer 119,95	Muhammads Ali Box 119,95	Wonderboy 3 119,95	Shanghai 79,95
F-15 Strike Eagle 2 129,95	NHLPA Hockey 93 119,95	Wonderboy 5 139,95	Steel Talons 79,95
F-22 Interceptor 119,95	Ninja Golden 119,95	W. Cl. Leaderboard 129,95	Super Off Road 79,95
Faceball 2000 119,95	Ninja Golden 119,95	WWF Wrestling 1 109,95	Toki 79,95
Flintstones 119,95	PGA Golf 1 114,95	Xenon 2 109,95	Warbirds 69,95
	Phantasy Star 2 149,95	Young Indy Jones 119,95	

!!! Himmlische Läden !!!

Über 2000 lieferbare Spiele

Seit 30.10.92 auch in  
**Hamburg**

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

## DIE TRAUMFABRIK

\*\*\*\*\* DER HIMMLISCHE LADEN \*\*\*\*\*

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61  
100 m vom U-Bahnhof Gleisdreieck, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20  
300 m vom U-Bahnhof Osterstraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust, in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an  
og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156

Info-Anrufbeantworter

030/6944256

Fax 1-line

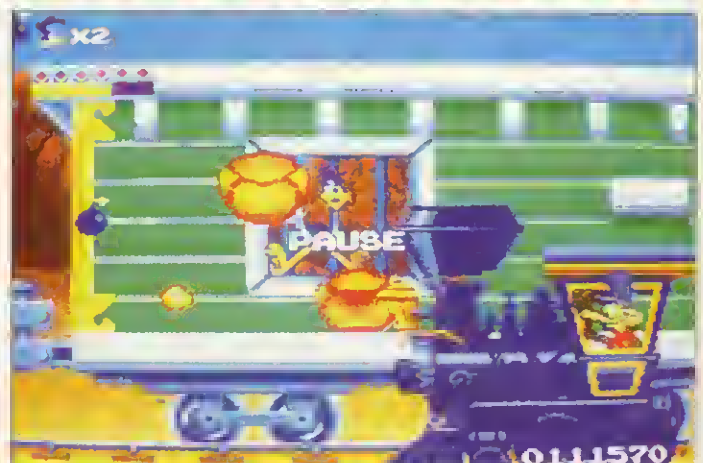
Super NES	Super NES	Game Boy	Game Boy
SUPER NES Dt. inc. 129,95	Might & Magic 2 149,95	Game Boy 149,95	Populous 79,95
Mario 1/2 Jahr Gar. 299,95	Mickey Mag. Quest 149,95	Battery Pack 79,95	Pyramids of Ra 69,95
SUPER NES 60 Hz inc. 2 139,95	NHLPA Hockey 93 139,95	Adam's Family 69,95	Prince of Persia 69,95
Joy. Mario, Lahr G. 449,-	Out of this World 149,95	Adv. Island 69,95	Rampart 79,95
Joypad 49,95	Paradise 129,95	Amazing Tator 69,95	Rolans Curse 2 69,95
Surfboard 199,95	PGA Golf 139,95	Asteroids 69,95	Sega 79,95
Act Raider 129,95	Pilot Wings 109,95	Batman 2 69,95	Shanghai 69,95
Adam's Family 139,95	Populous 1 139,95	Battletoads 69,95	Spanky's Quest 69,95
Adv. Military Com. 149,95	Populous 2 139,95	Blues Brothers 69,95	Speedball 2 69,95
Adventure Island 139,95	Prince of Persia 129,95	Bonks Adventure 69,95	Star Wars 69,95
American Gladiator 139,95	Railroad Tycoon 149,95	Boxxle 2 69,95	Super Mario 1 59,95
Atelav 129,95	Rampart 139,95	Castellan 69,95	Super Mario 2 69,95
Battletoads 139,95	R. of 3 Kingdoms 2 149,95	Centipede 69,95	Sword of Hope 79,95
Bulls vs Lakers 139,95	Shadow of the Beast 139,95	Castlevania 2 69,95	Tiny Toons 1 69,95
Castlevania 4 129,95	Sim City 139,95	Choplifter 2 69,95	Trackmet 69,95
Chuck Rock 139,95	Sim Earth 149,95	Duck Tales 69,95	Track & Field 69,95
D. Cr. Amaz. Tennis 139,95	Soul Blader 139,95	Dynablasters 59,95	Turtles 2 69,95
Desert Strike 139,95	Spindizzy World 129,95	F-15 Str. Eagle 69,95	Turrican 69,95
Dragons Lair 139,95	Streetfighter 2 109,95	Faceball 2000 69,95	Ultima - Runes 84,95
Dynablasters 139,95	Super Alamo 139,95	Final Fantasy 2 84,95	Wizardry 2 84,95
Dungeonmaster 149,95	Super Baseball 2020 139,95	Final Fantasy Lgd 1 84,95	WWF Wrestling 2 69,95
Equinox 139,95	Super Battle Tank 139,95	Final Fantasy Adv. 84,95	Xenon 2 69,95
F-15 S. Strike Eagle 149,95	Super Dunk Shot 139,95	Flintstones 69,95	NEO GEO
Fatal Fury 139,95	S. Ghouls n' Ghosts 129,95	Gauntlet 2 69,95	Neo Gen RGB/PAL 749,-
Faceball 2000 139,95	Super Mario Kart 139,95	Hook 59,95	Androz Dunos 349,95
Final Fantasy 2 149,95	Super Pang 139,95	Jack Nicklaus Golf 69,95	Art of Fighting 429,95
F. Fantasy Mystic Q. 109,95	Super Probotector 129,95	Kick Off 69,95	Baseballstars 2 349,95
Full Metal Jacket 139,95	Super Shanghai 139,95	Lemmings 69,95	Burning Fight 349,95
F-Zero 109,95	Super Soccer 109,95	Looney Tunes 69,95	Fatal Fury 349,95
Gods 139,95	Super Star Wars 129,95	Marble Madness 69,95	Football Frenzy 249,95
Hook 129,95	Turtles 4 149,95	Mega Man 3 69,95	King of Monsters 2 349,95
Joe & Mac 129,95	Ultima 6 149,95	Mega Man 3 69,95	Last Resort 349,95
J. Connors Tennis 139,95	Ultimate 139,95	Mickey Mouse 79,95	Mutation Nation 329,95
J. Madden Football 93 139,95	Warpspeed 139,95	Mickys D. Chase 69,95	Robo Army 299,95
King of Monsters 139,95	Wing Commander 119,95	Monopoly 79,95	San Go Ku 2 349,95
Lemmings 1 139,95	Wings 2 139,95	Nemesis 2 69,95	Soccer 349,95
Mario Paint 109,95	Wizardry 5 149,95	Nobunagar Ambit. 84,95	View Point 399,95
Master of Monsters 149,95	WWF Wrestling 139,95	Pioball R. of Gator 109,95	World Heroes 399,95
Mechwarrior 139,95	Zelda 3 109,95		

Genießt unseren Service

Heute bestellt Gestern geliefert?

Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM keine Versandkosten, bis 100 DM 4,50 DM, bis 200 DM 4,50 DM, bis 300 DM 4,50 DM, bis 400 DM 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 100 DM mehr. Sicherheitskarten + 10 DM. Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quitt Euch der Wissenschaft besonders, versucht es auch außerhalb der Zeiten an ein Wochenende. Einige beworbene Games waren bei Anzeigenschluß (09.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch persönlich in unseren Ladengeschäften ausprobieren + abholen. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

## Schneller als Sonic



Im Zirkuszug herrscht eine Bombenstimmung - Coyote sei dank!

## Death Valley Rally

Wer ist blau, rasend schnell und trägt keine Turnschuhe? Nein, nicht Sega-Igel Sonic nach einem Schäferstündchen, sondern der schnellste Vogel New Mexicos: Road Runner. Der ewige Kampf des einfallsreichen, aber glücklosen Coyoten Wile E. gegen diesen flinken Zeichentrick-Superstar wurde von Sunsoft auf ein Super-Nintendo-Modul gebannt. In fünf Levels muß der Spieler alias Road Runner um sein Leben flitzen,

Gerüstbauten, einem kompletten Eisenbahnzug mit Zirkuswagen und zu guter Letzt auf dem Mars. Habt Ihr drei Abschnitte eines Levels überstanden, will er Euch mit einem riesigen Steinkatapult, einer bombenspuckenden Dampflokomotive oder anderen mächtigen "ACME"-Teufelsmaschinen ans Gefieder. Zum Glück bekommt Ihr zuvor eine Konstruktionszeichnung zu sehen, auf der Ihr die verwundbare Stelle der Maschinen ausmachen könnt.



Die korpulente Dame bringt dem Kojoten ein Ständchen

denn Wile E. Coyote ist hungrig und bestens ausgerüstet: Mit Dampfwalzen, Raketen, Flugzeugen, Fesselballons und Pogo-Stöcken bringt er die friedliche Wüste zum Erbeben. In späteren Levels treibt Wile E. sein Unwesen auf wackeligen

Ungewöhnlich bei Road Runner ist die Steuerung: Mit genügend Anlauf - bestenfalls eine abfallende Strecke - kann der Vogel auf wahnwitzigen Geschwindigkeiten beschleunigen. Aber noch schneller in Schwung kommt er durch den Einsatz von



Wenn Ihr zu cholerischen Wutausbrüchen neigt, solltet Ihr Euren Mitmenschen und der Wohnungseinrichtung zuliebe *Road Runner's Death Valley Rally* aus dem Weg gehen oder vorher den Arzt um Rat fragen. Selbst ausgeglichene und ruhige Spieler werden sich vor Verzweiflung die Haare einzeln ausreißen – Temperamentsbündeln ist eine Glatze gewiß. Zwar ist das Hochgeschwindigkeits-Handling des Vogels interessant und spaßig, aber erbarmungslos unfair. Ihr werdet ohne Ausweichmöglich-



keit in Gegner rutschen, Plattformen verpassen und tiefe Abgründe hinunterstürzen. Und warum muß man alle Flaggen einsammeln, um ein läppisches Continue zu ergattern? Wer es trotzdem wagt, dieses Modul in sein Super Nintendo zu packen, wird von schneller und

schön-schlichter Comic-Grafik, passenden Samples ("Beep! Beep!") und einem wirklich unterhaltsamen Spielablauf mit tollen Gags entschädigt. Mein Tip für Videospiel-Masochisten. Traut Euch!

Vogelfutter, allerdings ist der Vorrat an "Bird Seed" leicht verzehrt und Nachschub ist selten. Hauptwidersacher Wile E. Coyote könnt Ihr nur ausweichen, andere Gegner befördert Ihr durch geschicktes Ausbremsen oder Zupicken in die ewigen Modul-Jagdgründe.

Um jeweils einen Abschnitt zu beenden, müßt Ihr zuerst in den scrollenden Level-Aufbauten die karierte Zielflagge finden. Einen saftigen Punktebonus gibt's für das Berühren diverser anderer Fahnen – habt Ihr gar alle Flaggen eines Abschnittes gefunden, werdet Ihr belohnt: Es winkt eine weitere Spiel-

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Sunsoft

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Galaxy

**SUPER NES 69%**

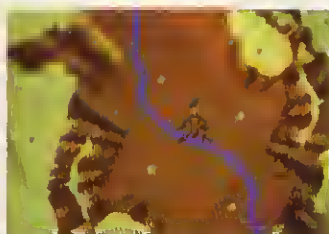
Grafik: 72% Sound: 53%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import



Auch der Flattermann kommt nicht gegen Road Runner an



Die Gerechtigkeit hat gesiegt, der Coyote segelt gen Abgrund



Alles gute kommt von Oben: Adieu, Wile E. Coyote!

## FUNMAIL

Alles US Importe, jp ... japan, dt ... deutsch  
VISA/MASTER/EURO CARDS welcome.

### SUPER NINTENDO DT

Axelay jp 870,-  
Firepower 2000 990,-  
Imperium 850,-  
Smash TV jp 680,-  
Castlevania 4 jp 620,-  
Lemmings jp 420,-  
Looney Luns a.A.  
**MS DOS** für Importspiele !!!  
Railroad Tycoon 395,-  
Wing Commander 365,-  
UHX Attack Chopper 395,-  
Humans 395,- !!!  
CD XXX Extreme 1098,-  
F117 Stealth 395,-  
Traders 395,-  
KGB 335,- !!!

### AMIGA

BC Kid dt 455,-  
Populous 2 dt 395,-  
Dark Spyre 175,-  
**SEGA MEGA**  
Ariete Little Mermaid 710,-  
Sonic 2 jp 630,-  
Wani Wani World jp 290,-  
Alex Kidd 460,-  
**GAME BOY**  
Cyroid 299,-  
Turrican 310,-  
Dr. Mario dt 299,-

## AUSTRIA

Alle Preise incl. 20% MWST. Versand: OS 50,-  
Tel.: 0512/36 144 14  
FUNMAIL Postfach 46, A-6089 Innsbruck

### Mega Drive

Magnum Set Special (5 Spiele) 399,-  
Mickey & Donald 95,-  
Sonic 2 95,-  
Thunderforce 4 dt. 109,-

### Super Nintendo

Axelay 139,-  
Prince of Persia 139,-  
Super Mario Kart 99,-  
Wing Commander 139,-

### Game Boy

Super Mario Land 2 69,-  
Terminator 2 Coin up 69,-  
Mystic Quest dt. Texte 69,-

### N.E.S.

Alien 3 119,-  
Noah's Ark 99,-

### PC

Taskforce 1942 109,-  
F-15 Strike Eagle III a.A.  
Ashes of the Emplre 99,-  
Sim Life 99,-

### Amiga

Indiana Jones IV dt. 94,-  
History Line dt. 94,-

Täglich Neuheiten!

BTX unter Kranz Versand

## Theo KRAENZ VERSAND & LADEN

FOROERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UNO ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN VERSAND PER NN OM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHHECKS) OM 4,-. PREISIRRTÜMER, ANDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS OM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUFANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST).

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg  
Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

## GALAXY

Afterburner 3 CDj 129,-  
Aleste CDj 129,-  
Bio Hazard j 99,-  
Gods e 99,-  
Lemmings d 119,-  
Menacer e 149,-  
Rampart e 99,-  
WWF Wrestle 99,-  
Wonderdog CDj 129,-

**MEGA DRIVE**  
Mickey & Donald 99,-  
Sonic 2 d 119,-  
Sonic 2 d 99,-  
Thunderforce 4 d 99,-  
Terminator 2 e 109,-  
World of Illusion 99,-

Batman 2 j 59,-  
Indy Jones e 69,-  
Prince of Persia d 79,-  
Shinobi 2 e 69,-

**GAME GEAR**  
Lemmings e 69,-  
Sonic 2 j 59,-  
Streets of Rage j 59,-

**GAMEBOY**  
Super Mario Bros 1 59,-  
Super Mario Bros 2 59,-  
Super Mario Bros 3 59,-

**ATARI/AMIGA**  
B-1 69,-  
Bat 2 99,-/99,-  
Gunship 2000 109,-  
Island Life 109,-  
Indy Jones 4 dt 99,-  
Schwarz Auge 99,-  
Wing Commander 109,-

**PC ENGINE**  
B-1 93j 109,-  
Nebel 50 109,-  
Gradius SC 119,-

**MEGA MAN 3 e** 59,-  
Rampart e 59,-  
Star Wars e 59,-  
Trick & Trap e 59,-

**GAMEBOY**  
Super Mario Bros 1 59,-  
Super Mario Bros 2 59,-  
Super Mario Bros 3 59,-

**ATARI/AMIGA**  
B-1 69,-  
Bat 2 99,-/99,-  
Gunship 2000 109,-  
Island Life 109,-  
Indy Jones 4 dt 99,-  
Schwarz Auge 99,-  
Wing Commander 109,-

**PC ENGINE**  
B-1 93j 109,-  
Nebel 50 109,-  
Gradius SC 119,-

**IBM**  
Commander 119,-  
F5 Strider 3 119,-  
Grand Prix 119,-  
Task Force 119,-  
X-Wing 109,-

**IBM**  
Commander 119,-  
F5 Strider 3 119,-  
Grand Prix 119,-  
Task Force 119,-  
X-Wing 109,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**SUPFAMICOM**  
Mickey & Donald 129,-  
Mickey & Donald 129,-  
NH PA 129,-  
Star Wars e 129,-  
Wing Commander 139,-

**089/7605151**  
**089/7470689**  
Plinganserstr.26 8000 München 70



## Rockerrasanz



Platz da: Prügel statt Vorfahrt

## Road Rash 2

**D**aß Motorradfahren nicht ganz ungefährlich ist, belegen Statistiken. In dem Mega-Drive-Motorradrennspiel *Road Rash 2* sind rüde Rempeln und Stürze an der Tagesordnung. Denn bei den Rennen um Ruhm und Reichtum sind nicht nur fahrerisches Können gefragt, sondern auch harte Fäuste. Nur wer sich im Feld der Computergegner mit harten Hieben zur Wehr setzt, hat Aussichten auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Als flotter Raser startet Ihr in einem von fünf verschiedenen Ländern, nebst passender Rennstrecke. Dummerweise besitzt Ihr am Anfang nur ein Mini-Motorrad, das jedoch mit gewonnenen Preisgeldern gegen einen heißeren Ofen eingetauscht werden kann. Geld bekommt nur derjenige, der unter den ersten Drei ins Ziel fährt. Je besser die Platzierung, desto fetter die Prämie. Auf der Rennpiste seht Ihr Euren Fahrer und die Computergegner von hinten.

Nähert sich ein unvorsichtiger Konkurrent, reicht ein Knopfdruck, um ihn per Kinnhaken aus dem Sattel zu heben. Später gibt's Prügel-extras. Wer eine Polizeistreife vermöbelt, darf mit dem Gummiknüppel weiterhauen, echte Rüpel nehmen die Fahrradkette. Ist ein Rennen mit allen Strecken überstanden, geht's mit höherem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los. *mh*

Genre: Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

**MEGA DRIVE 59%**

Grafik: 54% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: Paßwort

Mit heulender Sirene nähert sich von hinten ein Cop und setzt zum Überholen an. Doch statt eines Strafzettels für mich, gibt's Prügel für ihn... *Road Rash 2* räumt mit dem Sinnbild des friedlich-romantischen Bikers tüchtig auf. Was jedoch als zusätzliches Spielelement dem ansonsten ziemlich durchschnittlichen Renneinerlei mehr Würze verleihen soll, nervt



ken zudem ordentlich auf die Wertung. Zu seiner Zeit war der erste Teil wesentlich innovativer.

bald. Rennen pur, dafür mehr Pisten und ein Meisterschaftsmodus hätten dem Modul besser getan. Denn die immer gleichen fünf Strecken hat auch der härteste Hobel-Freund bald satt, die zuckelige Grafik (auf 50 Hz Mega Drives ein Graus) und der müde Sound drück-

## Bienenstich



Auf dem Weg ins biologische Glück haben Würmer keine Chance

## Bio Hazard Battle

**I**nzwischen prangt auf jeder Verpackung der Grüne Punkt. Ansonsten zielt mindestens ein anheimelndes "Bio" oder ein anderes ökologische Synonym den Namen. *Bio Hazard Battle* liegt also voll im Trend. Erstaunlich ist, daß es nicht um den Schutz des Pandabären, sondern um die Ausrottung nicht bedrohter Tierarten geht. Nach dem Einsatz von biologischen Waffen, verflög auch auf Avaron das letzte Ozonwölkchen und die menschliche Zivilisation wurde vom Sonnenstich hinweggerafft. Die pigmentgesättigten Überlebenden satteln Ihre Kat-Bio-Raumschiffe und machen sich auf die Suche nach einem neuen Standort für Ihre FCKW-Fabrik. Doch den Ureinwohnern Avarons mißfällt die grüne Invasion und sie rüsten ihrerseits zum Gegenschlag. Von der Killer-mücke bis zum Plattwurm stellt sich die Flora und Fauna

Avarons den Bioraumer entgegen. Vier Raumschiffe stehen zur Insektenpirsch frei, wobei jede Maschine unterschiedliche Flugeigenschaften hat. Anstürmende Gegner werden mit saloppem Dauerteuer erledigt. Aus farbigen Scheibchen zimmert Ihr Eure Extrawaffen zusammen. Mit Freund oder Freundin könnt Ihr die Kreaturen auch im Zwei-Spieler-Modus komposten. *cd*

Genre: Action

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 68%**

Grafik: 70% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: -

Bevor man sich eine Hintergrundstory aus den Fingern saugt, sollte man besser ganz auf die Ballerlegitimation verzichten. *Bio Hazard Battle* lebt von der Grafik: matschige Gegner, schleimige Obermotze und saftige Hintergrundbilder bringen die biologische Endzeitstimmung gut rüber. Als passende akustische Unterstützung rattern eine



Menge sauber digitalisierter Samples aus dem Lautsprecher. Die musikalischen Klänge sind themenbezogen dumpf. Gags wie die Änderung der Scrollgeschwindigkeit während des Fluges oder das Extrawaffensystem täuschen nicht über Fehler hinweg. Ballerfreaks dürfen sich die Actionorgie ohne spielerische Glanzpunkte dennoch zulegen.





# GAMEZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80

Tel.: 089/4802913



## MEGA DRIVE

Alia Dragon	jp	39,90
Quatic Games	am	89,90
en Storm	jp	39,90
en III	dt	99,90
elle	dt	89,90
omic Runner	am	89,90
ack Rogers	am	59,90
id Omén	jp	49,90
ack to t.Future	am	49,90
atman Return	dt	89,90
ock Out	jp	29,90
armen Sand.	am	49,90
adash	dt	49,90
Chuck Rock	dt	99,90
angerous Seed	jp	49,90
Desert Strike	am	89,90
ahna	jp	49,90
Robinson	lht	49,90
o Viento	jp	49,90
ital Rewind	am	59,90
atal Labyrinth	am	59,90
antasia	jp	49,90
airy Tale	am	59,90
Final Boxing	jp	59,90
Fire Mustang	jp	59,90
Fire Wrestling	jp	39,90
fantasm Soldier	jp	49,90
Gaiares	jp	39,90
Gynoug	jp	39,90
Ghouls'n Ghosts	jp	59,90
Gods	am	99,90
Golden Axe II	jp	49,90
Hardball	dt	59,90
Hellfire	jp	39,90
Immortal	am	99,90
Indiana Jones	dt	99,90
J.Madden II	am	59,90
J.Montana Foot.II	jp	79,90
J.Montana Foot.II	am	59,90
Jordan vs Bird	am	79,90
Mystic Hunter	jp	49,90
NHLPA Hockey	am	89,90
Olympic Gold	jp	49,90
Out Run	jp	49,90
PGA Tour-Golf	am	59,90
Quackshot	jp	39,90
Run Ark	jp	49,90

Rampert	am	99,90
Rings of Power	am	59,90
Road Rash	am	79,90
Road Blaster	jp	59,90
Shinobi	jp	59,90
Slime World	jp	39,90
Sonic II	jp	79,90
Sonic II	dt	89,90
Star Cruiser	jp	29,90
Street of Rage II	dt	89,90
Street of Rage II	jp	79,90
Toki	jp	39,90
Tecmo World C.	jp	49,90
Terminator	dt	99,90
TazMania	am	89,90
Turrican	am	45,90
Twinkle Tale	jp	79,90
Thunderforce IV	dt	89,90
Taskforce H.	jp	49,90
Toe Jam & Earl	jp	39,90
Unchart.Waters	am	109,90
Undeadline	jp	49,90
Univers. Soldier	dt	79,90
Valis III	jp	39,90
Valis SO	jp	39,90
Verytex	jp	39,90
Wahl Wanl	jp	39,90
World of Illusion	dt	89,90
Whip Rush	jp	29,90
Wonderboy III	jp	39,90
WWF Wrestling*	dt	99,90
ActionReplayPro		119,90
Joypad Oauef.		29,90
Afterburner III	jp	129,90
Aleste Lord CO	jp	79,90
Aleste	jp	129,90
Earn. Evans CD	jp	79,90
Heavy Nova CO	jp	59,90
Jaguar CO	am	129,90
Monkey Islands	am	129,90
Sol Feace CO	jp	59,90
Thunderst.CO	jp	79,90
Wolfchild CO	am	129,90
WonderDog	CO	99,90
Prince of Persia	CO	99,90

## Mega CD-ROM m. 2 Spielen

399,90

## Super NES

Super Aleste	am	129,90
Adventure Island	am	129,90
Actraiser	jp	129,90
Area 88	jp	69,90
Axeley	dt	119,90
Axeley	jp	89,90
Birdy Rush	jp	59,90
Bill Laimbeers	am	59,90
Battle GrandPrix	jp	59,90
Barts Nightmare	am	109,90
Castlevania IV	jp	79,90
Castlevania IV	dt	109,90
Camelity	jp	69,90
Chuck Rock	am	109,90
Cyber Formula	jp	59,90
Oino City	am	119,90
Oino City	jp	79,90
Darius Twin	jp	79,90
Desert Strike	am	119,90
Dodgeball	jp	49,90
Dirty Challenger	am	59,90
E.D.F.	am	69,90
Final Fantasy II	am	139,90
F-Zero	dt	89,90
G.Forem.Box	am	99,90
Gods	am	119,90
Golden Fighter	jp	79,90
Home Alone II	am	109,90
Hunt f.Red Oct.	am	119,90
Imperium	am	99,90
J.Madden Footb.	am	109,90
Kabloocy	am	99,90
Krusty FunHou.	am	89,90
Lagoon	am	79,90
Leathal Weap.	am	119,90
Lemmings	jp	69,90
MarioPaint	dt	89,90
Magical Quest	am	139,90
Metal Jack	jp	49,90
Mickey Mouse	am	139,90
Mystic Quest	am	79,90
Magic Sword	jp	59,90
NCAA Basketb.	am	119,90
Out of t. World	am	109,90

Parodius	dt	119,90
Parodius	am	109,90
Phalanx	jp	79,90
Prince o. Persia	dt	119,90
ProBaseball	jp	39,90
Probotector	dt	109,90
Probotector	jp	99,90
Push Over	am	119,90
Rampart	am	118,90
RPM-Racing	jp	69,90
Road Runner	am	118,90
Rocketeer	jp	49,90
Spiderman	am	119,90
Super Pang	jp	99,90
Super Stadium	jp	39,90
Super Fighter	jp	49,90
Super Stadium	jp	49,90
Super Starwars *	am	139,90
Super Valis	jp	79,90
Sonic Blastman	jp	89,90
SoulBlazer	am	109,90
Streetfighter II	dt	99,90
Thunder Spirits	jp	59,90
TMNT IV	dt	109,90
Terminator II	dt	129,90
Wagan Land	jp	39,90
WWF Wrestling	dt	129,90
WWF Wrestling	jp	79,90
Wanderers fr.YS	am	119,90
Wincommand.	am	119,90
Ascii Pad OF	am	39,90
Dyna I Pad dt komp.	am	35,90
Joypad DF	am	29,90
Action Replay Pro	119,90	
Universal Adapter	39,90	

## UFO DRIVE, Back - Up System für Super NES inkl. Schummelfunktion komp.

699,90

## NEO GEO Spiele ab 159,90

## Game Boy

Amplifier(Stereo)	9,90
Akku Pack	39,90
Smartboy (Tasche)	9,90
Lightboy(Licht & Lupe)	19,90

Afterburst	jp	19,90
Asteroids	am	29,90
Battle PingPong	am	29,90
Blades of Steel	am	55,90
Bubble Bobble	dt	39,90
Boxie	am	39,90
Bill & Ted	dt	49,90
Blastar Master	am	55,90
Cyrald	am	29,90
Castlevania II	jp	39,90
Chase HO	am	29,90
Crystal Quest	am	29,90
Double Dragon III	am	59,90
Quick Tales	am	55,90
Fortress of Fear	dt	39,90
Final Reverse	jp	19,90
Football	am	29,90
Gauntlet II	am	39,90
Gremlins II	jp	39,90
Hong Kong	jp	19,90
Hudson Hawk	am	29,90
Hook	dt	49,90
Loopz	jp	19,90
Lucky Monkey	jp	19,90
Looney Toons	am	59,90
Maru's Mission	dt	49,90
Marlo II	am	89,90
MegaMan	am	45,90
MagaMan II	am	55,90
Mystical Ninja	jp	19,90
NBA Allstars	am	39,90
NBA Allstars II	am	59,90
Nemesis II	am	49,90
Namendes	jp	19,90
Potatoe Boy	jp	19,90
Puzzle Boy	jp	29,90
Princ. Blobetta	am	45,90
Probotector	am	49,90

Sneaky Snakes	am	39,90
Snow Bros.	jp	29,90
Soccer Mania	am	29,90
Solomons Club	am	39,90
Spot	am	29,90
Simpsons II	am	59,90
Spiderman II	am	59,90
Terminator II	am	55,90
TMNT 2	am	39,90
Tom & Jerry	am	59,90
Ultraman	jp	19,90
World Cup	dt	29,90

World Cup	jp	19,90
WWF II	am	59,90

## Game Gear

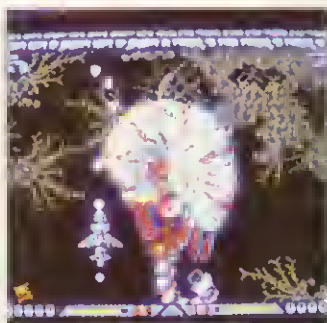
Big Window (Lupe)	19,90
Battery Pack	39,90
Aerial Assault	29,90
Bare Knuckle	59,90
Berlin Wall	29,90
Buster Ball	29,90
Dodgeball	29,90
Donald Duck	39,90
Devilish	49,90
Halley Wars	49,90
Heavy w.Champ	29,90
Indy	85,90
Kinetic Connec.	29,90
Lemmings	69,90
Monaco Iap	39,90
Olympic Gold	49,90
Pac-Man	59,90
Prince of Persia	69,90
Psychic World	29,90
Putt & Putter	29,90
Shinobi	39,90
Shinobi 2	89,90
Simpsons	69,90
Slider	39,90
Solitaire Poker	29,90
Space Harrier	29,90
Spiderman	59,90
Sonic 2	49,90

dt: deutsche Version  
jp: japanische Vers.  
am: amerikanische Vers.  
Int: internationale Vers.  
DF: Dauerfeuer  
**Wir verkaufen zu folgenden Bedingungen:**  
Importspele sind ohne deutsche Anleitung. Wir übernehmen keinerlei Haftung für die Kompatibilität der Spiele. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder gutgeschrieben. Alle Waren sind vom Umtausch ausgeschlossen. Lieferung, Preisänderung, Irrtum vorbehalten.

## Inserentenverzeichnis

Arbirosoft	87	Fandango	136	Junker	68	Pfitzenmeier	106
Artifex	73	Flashpoint	135	Juwel	136	Quicksoft	93
ATI Technologies	4. US	Funmail	139	Karosoft	69	Royal Soft	7
Bachler	10	Funtastic	21	Theo Kranz-Versand	139	RTB	106
Berry Lösungsservice	65	Funware	106	KSK Schöneich	95	Sega	18/19
Bomico	114	Galaxy Software	139	Magic Bytes Verlag Klein-		Seitz	68
Bundesministerium für Arbeit	111	Gamestore	73	gräber	37	Sierra On-Line Ltd.	43
Camps	35	Gamesworld	71	Magic Line	73	Soft & Sound	57
CPS	33	Gamezone	141	Markt & Technik, Buch- u.		Softpower	106, 108
CPS Heidak	76/77	Gravis	9	Softwareverlag 40, 85, 127,		Softsale	6
CWM	136	Gross Electronic	105	143, 145, 147, 149, 3. US		Software	28, 99
Dongleware	65	Hamo	89	Microprose	45, 47	Sparkassenverband	2. US
Dynamic Soft	95	Hard & Soft	128	Philip Morris GmbH	23	Time Soft	104
Electronic Arts	39, 41	Hard'n Soft N-Joy	128	Multimedia Soft	95	Traumfabrik	53, 138
EMI Electrola	25	Hartung		Okay Soft	68	Webers EDV-Service	95
Esser-Soft	73	Spiele GmbH	27, 29	Pfister	107	Wial Versand	54/55
		Jandt	109				
		Joysoft	44				





## Xenon 2

Der 89er Amiga-Ballerhit der Bitmap Brothers ist nun endlich offiziell für Segas Mega Drive zu haben. Dabei wurde gerade an der Präsentation gespart: Die Ex-Bomb-the-Bass-Musik düdelt nur noch, die Grafik ist farbloser als im Original und mit guter Bewaffnung geht stetiges Ruckeln einher. Eine liebevolle Umsetzung, die dem Original nur ähnelt und es dabei nie erreicht. *kn*

Genre: Action  
Hersteller: Virgin  
Zirka-Preis: 110 Mark

**MEGA DRIVE 67%**

Grafik: 60% Sound: 59%

Schwierigkeit: einstellbar



## Back to the Future 3

Die Amiga-Version erschien vor fast zwei Jahren und konnte schon damals nicht begeistern. Grafisch und spielerisch hat sich bei diesem Modul nichts geändert. Immer noch müßt ihr als Doc Brown auf einem Pferd reiten, in einer Schlucht Indianer erledigen und auf dem Schießstand Punkte sammeln. Ein derart mieses Spiel hat Marty McFly nicht verdient. *js*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Imageworks  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MEGA DRIVE 21%**

Grafik: 55% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel



## Captain America

In der Data-East-Automaten-umsetzung *Captain America and the Avengers* muß der Spieler am heimischen Mega Drive die Welt vor dem bitterbösen Red Skull retten. Aus vier Marvel-Superhelden mit unterschiedlichen Waffen dürft ihr Euren Favoriten wählen und gegen Red Skull und seine Helfershelfer antreten - auch gleichzeitig mit einem Freund. Das Spielgeschehen erinnert an Konamis *Turtles in Time* für das Super Nintendo: Von schräg-oben seht ihr auf den leicht räumlichen Kampfschauplatz und vertrimmt die "Super-Villains" mit einem Fußkick oder benutzt eine Waffe. Habt ihr alle erledigt, scrollt das Bild weiter zur nächsten Herausforderung. Im zweiten und vierten der fünf Level reitet ihr auf Speeder-Bikes durch die Lüfte und ballert feindlich gesinnte Comic-Kreaturen ab. Angereichert wird das Spiel durch diverse Mittel- und Endgegner. Möglicherweise haben die Programmierer von *Captain America and the Avengers* das Mega Drive mit einem Master System verwechselt. Nur so kann ich mir das Ruckeln, die farbarme Grafik und das schreckliche Geflacker erklären - insbesondere im Zwei-Spieler-Modus. Nur die Musik verwöhnt den Spieler mit gelungenen Kompositionen. Doch das allein kann nicht über die häßlichen Grafiken, das witzlose Spielprinzip und die erbärmliche Programmierung hinwegtrösten. Testmuster von Galaxy. *js*

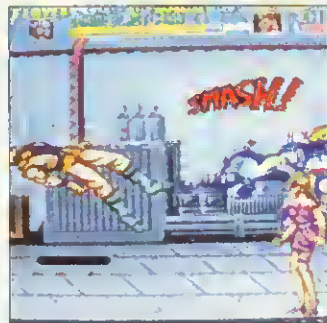


Genre: Action  
Hersteller: Data East  
Zirka-Preis: 120 Mark

**MEGA DRIVE 40%**

Grafik: 42% Sound: 68%

Schwierigkeit: mittel



## Sonic Blast Man

Der *Sonic Blast Man* ist ein japanischer Comicheld, wie er schöner nicht sein könnte. Sein hautenger, muskelbetonender Kampfanzug läßt brave Geishas reihenweise in Ohnmacht fallen und wird nur noch durch die gelbe Brille und die Radarschüssel auf der Stirn überboten. Ähnlich unansehnlich für westliche Augen ist das Spiel: Auf einer Straße kommen Euch drei böswillige Gestalten entgegen. Ob der *Sonic Blast Man* einen Wirbelschlag vollbringt, die Gegner durch die Luft schleudert oder nur simpel drauhämmert, liegt jenseits Eurer Zuständigkeit: Drückt einfach nur Feuerknopf "Y" und Blast Man erledigt den Rest. Da ist man für die Sprungmöglichkeit regelrecht dankbar.

Ein heißer Anwärter auf den Preis "dümmste Bonussequenz aller Zeiten" wird gleich mitgeliefert: Ein Zielball wandert langsam über den Bildschirm. Ist der Punkter (oder eine Krabbe oder ein Alien-Monster) im Visier, müßt ihr einen Knopf drücken. Technische Schnitzer wurden nicht vermieden, gelegentliches Ruckeln und Flackern begleiten das große Helden-Sprite bei seiner Mission.

*Sonic Blast Man* ist eines der stumpfsinnigsten Spiele, die je in den Schacht meines Super Nintendo gelangten. Zum Glück bleibt uns eine PAL-Version voraussichtlich erspart. Testmuster von Galaxy. *js*

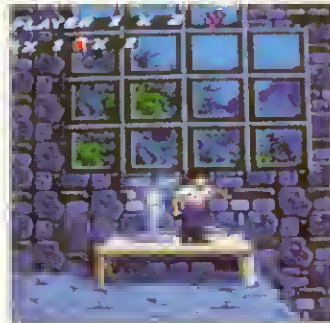


Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Taito  
Zirka-Preis: 80 Mark

**SUPER NES 39%**

Grafik: 52% Sound: 61

Schwierigkeit: leicht



## Skuljagger

*Skuljagger* ist ein Pirat, wie er im Bilderbuch steht: Immer mies gelaunt, häßlich wie die Nacht und in etwa so vertrauenswürdig wie ein Politiker. *Skuljagger* hat sich das friedliche Westica-Eiland als Unterschlupf ausgesucht und terrorisiert mit seinen finsternen Korsaren-Kumpanen die Einwohner des Insel-Idylls. Nur ihr, in der Rolle des Superhelden Storm Jaxon, bietet dem Piratenröpel die Stirn. Mit einem scharfen Säbel bewaffnet, verprügelt ihr in sieben vertikal und horizontal scrollenden Spielstufen die Schergen *Skuljagger's*.

Aufgesammelte Früchte dienen als Extrawaffe: Je Fruchttyp bubbelt Storm Jaxon unterschiedliche Kaugummi-blasen. Eine verputzte Kirsche sorgt für einen Schwebeball; ein paar Weintrauben gefuttert, und das Heldensprite umgibt sich mit einem schützenden Kaugummi-Schutzschirm.

So spritzig die Idee mit dem Kaugummiextra auch sein mag, es bleibt schleierhaft, wie das *Skuljagger*-Modul durch die Maschen der Nintendo-Qualitätskontrolle rutschen konnte. Denn *Skuljagger* gehört zu übelsten Sorte spielerischer Mangelkost. Die Grafik ist von so schreiend mieser Qualität, der Trommel-Sound von so nervtönder Schrilheit, daß diese Cartridge ohne Zweifel als Marterinstrument zu gebrauchen ist. Testmuster von Flashpoint. *mh*



Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: American Softworks  
Zirka-Preis: 120 Mark

**SUPER NES 26%**

Grafik: 48% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel





## Chuck Rock

Das männliche Sexsymbol der Urzeit war *Chuck Rock*. Unrasiert und mit animalischem Charme betörte er bereits auf diversen Computern und den Sega-Systemen jede Neandertaler-Braut. Nebenbuhler Gary Gritter hatte keine Chance, das Herz der begehrten Dphelia zu gewinnen und entführte sie aus Verzweiflung.

Die 19 Level des Spiels sind in fünf Welten unterteilt. Um Dphelia zu befreien, muß *Chuck* sich im Dschungel, im Vulkan, unter Wasser, in der Eiszeit und im Land der Riesendinos den prähistorischen Gefahren stellen. Zur Verteidigung kann *Chuck* im Sprung den Mieslingen einen tödlichen Tritt verpassen oder sie mit einer Abart des Bauchtanzes außer Gefecht setzen; auf Knopfdruck erschlägt er die Feinde mit seinen wohlgenährten Wanst.

*Chuck Rock* verwöhnt mit witziger, bonbonfarbiger Comic-Grafik. Alle "Darsteller" sind herrlich gezeichnet und gut animiert. Ob *Chuck* sich an ungewaschenen Körperteilen kratzt oder gegen einen Dinosaurier in Herzen-Shorts und Boxhandschuhen kämpft: Lacher bleiben unvermeidlich. Auch spielerisch hat *Chuck* einiges zu bieten. Die Level sind groß und vielfältig, die Obergegner abwechslungsreich - beim Plazieren der Steinplatten wird sogar etwas Taktik verlangt.

Der einzige Kritikpunkt: Continues gibt es nicht und die Leben von *Chuck Rock* sind schnell verbraucht, auch wenn es nie unfair wird. Nur wer sehr viel übt, kann Dphelia retten. Trotzdem solltet Ihr diesen unterhaltsamen Urzeit-Trip nicht versäumen. Videospiel-Ladies werden an diesem Prachtkerl ohnehin nicht vorbeikommen - Welcher Modulheld bietet schon Bartstoppel, Bierbauch und miese Manieren? Testmuster von Galaxy.. js

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sony Imagesoft  
Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER NES 76%**

Grafik: 73% Sound: 68%

Schwierigkeit: schwer



## James Bond Jr.

Der verdiente Ruhestand: *James Bond* sitzt im heimischen England in seinem Dhrensessel, raucht Pfeife und Sophia von den "Golden Girls" ist sein Sexidol. Er kann beruhigt seinem Lebensabend verbringen, denn Sprößling *James Bond Jr.* ist in Papis Fußstapfen getreten und rettet die Welt.

Junior wurde von der Hauptquartier-Waffenkammer mit den neusten Fortbewegungsmitteln ausgestattet. Im Speedboat geht's durch die Kanäle Venedigs, im Raumschiff über Planetenoberflächen und im Hubschrauber über eine Waidlandschaft. Störenfriede wie Raketen, Panzer oder Minen könnt ihr mit Eurer Bordkanone oder Bomben wegpusten. Diese horizontal scrollenden Level wechseln mit typischen Jump'n'Run-Abschnitten ab.

Der Sohnmann hat viel trainiert und kann laufen, springen, rutschen, boxen, zutreten, schießen und Bomben werfen. Seltene Extras frischen den Energievorrat auf, machen Euch schneller oder spenden neue Munition. Nach jedem Abschnitt wird der Agentenspieler dank eines Zwischenbildchens über den Lauf der Dinge unterrichtet und mit einem Paßwort versorgt. Damit kann auch nach einem Stromausfall oder dem Verlust aller Leben weitergespielt werden. *James Bond Jr.* ist abwechslungsreich, aber dilettantisch programmiert. Bei fünf Objekten gleichzeitig auf dem Bildschirm ruckelt's und die bunte Grafik wirkt phasenweise, als hätte das Programmerteam einige Zeichenaufträge an Kindergärten vergeben. Die technischen Mankos vermiesen das Spielvergnügen und der saftige Schwierigkeitsgrad (trotz Level-Paßwörtern) läßt das Modul schon bald im Schrank verstauben. Testmuster von Dynatex. js

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: THQ  
Zirka-Preis: 130 Mark

**SUPER NES 47%**

Grafik: 52% Sound: 32%

Schwierigkeit: schwer

# Hol Dir den POWER Ordner!



**Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!**

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 01 32 28



**Ja,** ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

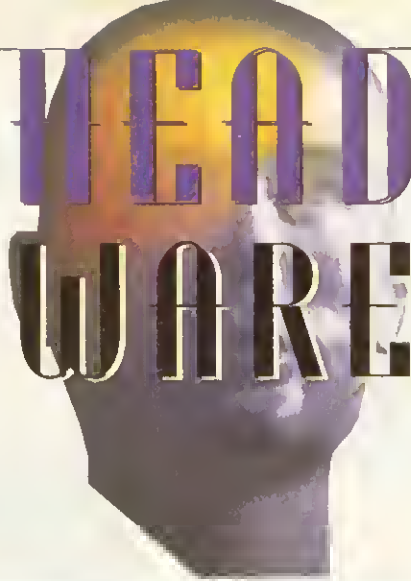
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:  
Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Was sonst noch auf der Welt passiert: Knut tanzt im Cyberspace, Michael geht auf eine gefährliche Reise und Martin analysiert die amerikanische Musik-Szene



besonders wichtig: Software-Riese Electronic Arts sicherte sich rechtzeitig die Rechte an *Dangerous Journeys* und werkelt an einem passenden Computerspiel. Konsolenkrieger werden von JVC bedient, die eine Super-Nintendo-Fassung in der Pipeline haben.  
mh

### Sarah Jane Morris

Heaven Progressive Pop, mit leichten Jazz-Anleihen, dynamisch vorgetragen: Die Lady mit dem Raucher-Organ setzt gekonnt Akzente. Nicht ganz so fetzig wie der Vorgänger, trotzdem empfehlenswert.



### Reingehört

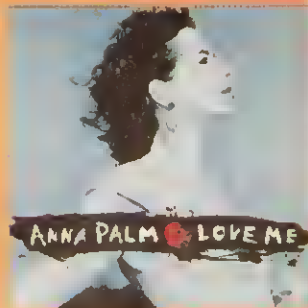


### John Lee Hooker

Boom Boom Hardcore-Blues vom Meister persönlich. Depressive Songs, die den Genre-Freak ansprechen; neue Fans gewinnt Hooker mit der aktuellen CD nicht. Schwerfällig.

### Anna Palm

Love me Im zweiten Album der Independant-Amazone Anna Palm wird die Vokal/Violin-Mischung mit Dance-Einlagen parfümiert. Resultat: merkwürdig. Für Disco-Gestrampel zu abgeklärt, als High-End-Pop zu "Kids-tümlisch".



## Deutschland in den Schatten



So lautet nicht etwa ein Kommentar zur aktuellen politischen Lage, sondern der Titel eines neuen **Shadowrun**-Quellenbuchs. Das gleichnamige Rollenspielsystem, in Amerika von der FASA-Corporation entwickelt, ist nicht nur dort zu einem Bestseller geworden. Auch in Deutschland findet die ungewöhnliche Mischung aus Matrix-Reisen, Cyberspace-Abenteuern und Fantasy-Märchen immer mehr Anhänger. Grund genug für Fantasy Productions, in Deutschland Lizenznehmer von FASA, ein eigenes Quellenbuch zu entwickeln. *Shadowrun*, die nicht nur in Amisprawns ihre Abenteuer erleben möchten, erschließt sich mit **Deutschland in den Schatten** ein ganz neues Betätigungsfeld. Das großformatige, 200 Seiten starke Quellenbuch (49,80 Mark) bietet jede Menge Informationen frisch aus der Zukunft. Was die beiden Autoren Michael Immig und Thomas Römer an Wissenswertem, Verrücktem, Satiri-

## Dangerous Journeys: Mythus

**R**ollenspielfreaks bekommen bei dem Namen Gary Gygax feuchte Augen. Ist Gygax doch kein geringerer als der Schöpfer der weltberühmten **Advanced Dungeons & Dragons**-Spiele - Kennern schlicht unter dem Kürzel **AD&D** bekannt.

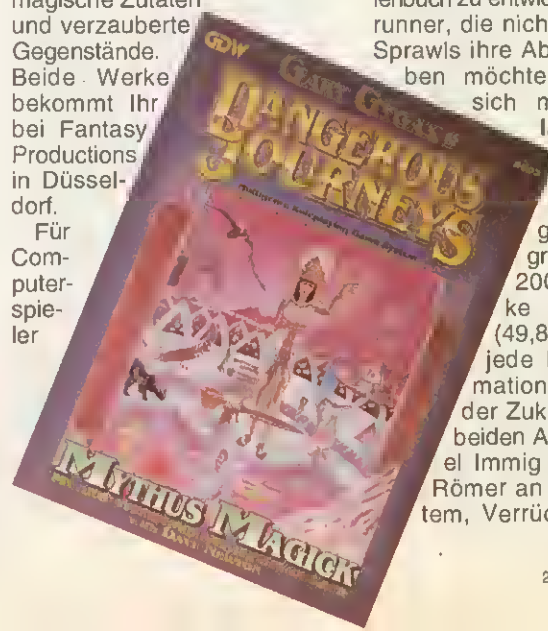
Mittlerweile kehrte Gary Gygax AD&D und der Firma TSR den Rücken zu und fummelte ein neues Spielsystem zusammen: **Dangerous Journeys**. Das Schlagwort "Multi-Genre-Rollenspiel" geistert nicht nur durch die Fachwelt, sondern prangt auch auf der Hochglanzhülle des Regelwerks. Multi-Genre deshalb, weil Gygax in **Dangerous Journeys** nicht nur verschiedene Stilrichtungen verquickt, sondern dem Spielleiter bei der Wahl des Hintergrundes weitgehend freie Hand läßt. Ob eine schmutzige Ork-

bande durchs New York des 20. Jahrhunderts fegt, Ihr nebst Kumpels eine Bar in Lemuria auf den Kopf stellt, oder im wüstenähnlichen Ägyptenszenario auf Pharaonenhutz geht, bleibt Eurer Phantasie überlassen. In den Multi-Universen Gygax's wird zudem bei der Charakterdefinierung sehr viel mit "Skills" statt fixer Werte gearbeitet. Die Folge: Die Figuren, Helden und Charaktere sind vielschichtiger als in "herkömmlichen" Table-Board-Spielen.

Besonders Liebhaber rassischer Spielsitzungen im Kreise begeisterter Hardcore-Rollenspieler finden sich in dem englischsprachigen, über 400 Seiten starken Regelbuch *Dangerous Journeys: Mythus* ohne große Probleme zurecht. Echte *Dangerous Journeys: Mythus*-Spieler legen sich zusätzlich den **Mythus**

**Magick**-Wälzer zu, der auf rund 380 Seiten alle magischen Eventualitäten der Fantasywelt beschreibt. Neben über 1000 Zauberformeln erfährt Ihr Wissenswertes über magische Zutaten und verzauberte Gegenstände. Beide Werke bekommt Ihr bei Fantasy Productions in Düsseldorf.

Für Computerspieler



Magick-Wälzer zu, der auf rund 380 Seiten alle magischen Eventualitäten der Fantasywelt beschreibt. Neben über 1000 Zauberformeln erfährt Ihr Wissenswertes über magische Zutaten und verzauberte Gegenstände. Beide Werke bekommt Ihr bei Fantasy Productions in Düsseldorf.



# POWER PLAY LESER SERVICE



10<sup>92</sup>

Schiffe versenken: Taskforce 1942. Adventures: Sherlock Holmes, Curse of Enchantia u. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psynosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.



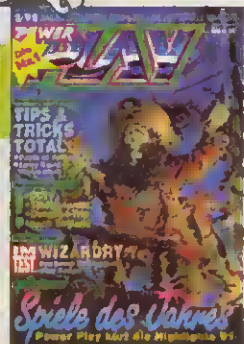
6<sup>92</sup>

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baran-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.



2<sup>92</sup>

Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzory 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91



7<sup>92</sup>

"Rompart" der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice", "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace-Filmhit "The Lawnmower Man". Randal im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"



11<sup>92</sup>

Raser im Test: Mariakart, Car & Oriver, Latus 3, Red Zone. Im Visier: High-End-Amiga. Erste Infos zum Star Wars-Simulator. Welt der Spiele: Bericht von der Landan-Messe



3<sup>92</sup>

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld. Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld-carnet: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krowall im All: Buck Rogers 2



8<sup>92</sup>

Spieler-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm



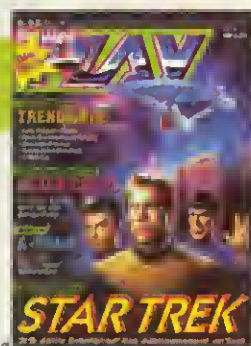
10<sup>91</sup>

Software des Grauens: Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der arginelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test



4<sup>92</sup>

Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furiases Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test



9<sup>92</sup>

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmungsmacher: High-End-Spiele. Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand



11<sup>91</sup>

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Landan-messe. Tag der Abrechnung: Terminator 2



RITSCH-RATSCH, SAG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag (zzgl. 3,- DM Versandkosten)

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

PLZ, Wohnort

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Ausgaben POWER PLAY Nr.



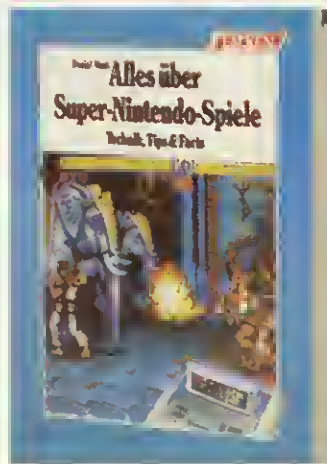


schem  
und  
Schrecklichem  
über die bundesdeutsche  
Wirklichkeit im nächsten Jahr-  
tausend zusammengetragen  
haben, kann man nicht nur  
jedem Cyberpunk wärmstens  
empfehlen. vw

ten vieler Spiele und vermittelt  
sprachlich versiert Hinter-  
grundinformationen. Das  
durchgehend farbig illustrierte  
Fachbuch kostet 19,80 DM  
und sollte keinem Super-Nin-  
tendo-Interessierten durch die  
Lappen gehen.

## Dance in Cyberspace

### Buchtip



**W**er schon ein Super Nin-  
tendo zu Hause hat  
oder sich mit Kaufabsichten  
trägt, darf nun den Buchhän-  
dler aufsuchen. Vom Falken-  
Verlag erschien der kompeten-  
te Ratgeber Alles über Super-  
Nintendo-Spiele, in dem Ihr  
nicht nur Tips & Tricks zu den  
wichtigsten Modulen findet.  
Das Buch informiert über  
Zubehör und Hardware, blickt  
in die Software-Zukunft, schil-  
dert die Entstehungsgeschich-

**S**ymbole, Ziffern, Gesichter,  
ein verschwommenes,  
fragmentarisches Mandala  
visueller Information... Wie ein  
Origamitrick in flüssigem Neon  
entfaltet sich seine distanzlose  
Heimat, sein Land, ein trans-  
parentes Schachbrett in 3D,  
unendlich ausgedehnt. Cyber-  
space William Gibson, "Neuro-  
romancer". Potentielle Cyber-  
punks dürfen aufatmen. End-  
lich platzt ihre völlig neue Welt-  
anschauung mit Effet in die  
Welt von heute. Nach Film,  
Literatur und Computerspiel  
dringt die Vision vom "Cyber-  
space", der computergenerier-  
ten 3-D-Welt, sogar in die  
Musikbranche ein. Erster Ver-  
treter: *Dance in Cyberspace*,  
ein Musikvideo im flockigem  
Hip-Hop- bis Tekkno-Kleid.  
Musikalisch unspektakulär, soll  
der Konsument vor allem von  
visueller Seite her auf eine Art  
Cyber-Trip gebracht werden.  
Angepriesen als "Cyberdelic  
Experience" folgt jedoch schon  
nach einigen Minuten die  
Ernüchterung: Kein Tanz im  
Cyberspace, nicht mal'n  
bißchen Matrix.

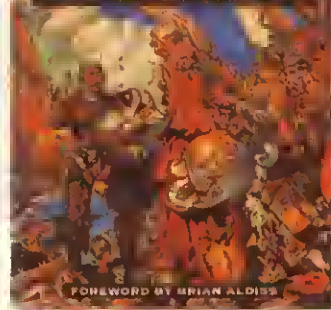
Was sich auf dem Bild-  
schirm abspielt, stammt von  
einem halbwegs fixen Amiga:  
Immer wiederkehrende Man-

delbrote und Apfelbäume mit  
"Color-Cycling" (geht mit  
jedem Fraktal-Programm), eini-  
ge Vektorgrafiken (unter ande-  
rem die Viper aus *Elite*) und  
jede Menge "Bobs". In so man-  
chen Demos bekommt der  
Amiga-Besitzer Professionelles  
geboten. Einzig interessant  
sind ab und an auftauchende  
Gesichter in Falschfarben.  
Sicherlich verfehlt *Dance in  
Cyberspace* seine Wirkung bei  
Otto Normalverbraucher nicht  
– ein Computerfreak kann sich  
dank mangelnder Abwechs-  
lung das Gähnen jedoch nicht  
verkeifen. kn

## Fantasy Famous

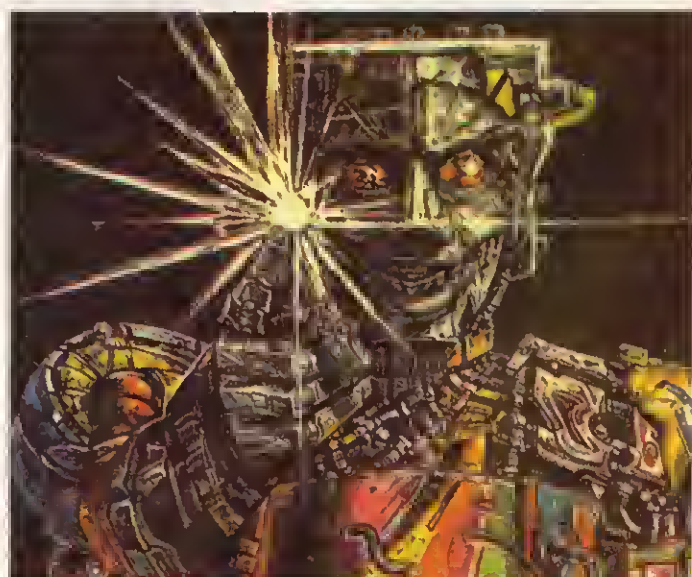
**F**antasy-Fans lieben Terry  
Pratchett, doch kaum einer  
von ihnen hat sich jemals  
gefragt, woher denn die tollen  
Cover-Artworks der Pratchett-  
Bücher stammen. Verantwort-  
lich für die witzigen Illustrationen  
ist Josh Kirby, einer der wohl  
brillantesten Science-fiction-  
und Fantasy-Maler unserer Zeit.  
Als Portraitzeichner ausgebildet,  
zog es ihn schon bald in Grafik-  
studios, wo er vor allem als Illu-  
strator arbeitete. In den siebz-  
iger Jahren lag der Schwerpunkt  
seiner Arbeit vor allem bei Art-

## IN THE GARDEN OF UNEARTHLY DELIGHTS THE PAINTMAN - JOSH KIRBY



Zur gleichen Zeit entdeckte ihn  
die Literatur- und Rollenspiel-  
welt. Neben derben Monster-  
klopfereien (Dragonslayer, Tun-  
nels & Trolls), liebt Kirby vor  
allem die witzige, abgefahrene  
Thematik von Pratchetts Schei-  
benweltzyklus. Kirbys Stil paßt  
dabei vollends: gnubbelig-häßli-  
che, bemitteidenswerte Mon-  
ster, derbe, durchgehend voll-  
busige Jungfrauen und muskel-  
bepackte Helden mit einer  
krummen Nase.

Die Bilder von Josh Kirby  
sprühen dabei nur so vor Leben  
und erdrücken den Betrachter  
regelrecht. Sie sind vollgepackt  
mit abgefahrenen Figuren, die  
nicht etwa nur so dastehen,  
sondern immer irgendwas zu  
tun haben (meist kreischen sie  
den Betrachter an). Wer sich  
diesen Genuß nicht entgehen  
lassen will, sollte sich einige  
Pratchett-Bücher zulegen, die  
ab und an mit farbigen Illus-  
trationen des Meisters glänzen.  
Neueste Ausgabe: *Eric*, eine  
nette Erzählung um den Zau-  
berer Rincewind (*Die Farben der*



works und Ankündigungs-  
Postern zu Filmen (The Life of  
Brian).

Ende des Jahrzehnts kristalli-  
sierte sich seine Liebe zu Scien-  
ce-fiction- und zu Fantasy-Moti-  
ven heraus. Es folgten zu dieser  
Zeit vor allem Titelbilder großer  
Filme: *Die Rückkehr der Jedi-  
Ritter*, *Krull* oder *Beastmaster*.

*Magie*) mit vielen tollen Illus-  
trationen. Absolute Fantasy-Fans  
sollten sich *In the Garden of  
Unearthly Delights* (Paper Tiger  
Verlag) besorgen, ein Buch nur  
mit Kirby-Bildern. Der Bildband  
ist nur in England erhältlich –  
eine gute Adresse ist einer  
der "Forbidden-Planet"-Läden  
im Vereinten Königreich. kn





# C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt.  
Für Fans wie Dich hat Markt&Technik  
sechs C64-Spielesammlungen zusam-  
mengestellt. Jede besteht aus einer  
Diskette mit starken Spielen und  
einem Begleitbuch. Darin findest  
Du alle Lösungen und viele Tips und  
Tricks, wenn Du mal nicht weiter-  
kommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!

**FÜR NUR 39,-DM!**



Bernhard Schmidt  
**64'er Spielesammlung Band 6**  
Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den  
wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer.  
Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn  
Du hörst, daß eine intergalaktische  
Ballerei, bewegungsintensive Sport-  
wettkämpfe und Knötte in Caves zur  
gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette  
stattfinden? Nicht schlecht, gel?  
1992, ca. 120 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-370-9 DM 39,-\*



Bernhard Schmidt  
**64'er Spielesammlung Band 5**  
Von Karamellen bis Bagdad - 15 turbo-  
mäßige Spielerlebnisse. Anregend,  
lehrreich und gesund. Zum Beispiel  
„NewQuarts“: das bekannte Tetris in  
einer neuen aufregenden Variante.  
Oder „TrenchFire“: 3D-Action im  
Weltraumgleiter. Für mögliche  
Nebenerscheinungen beachte  
bitte das beiliegende Handbuch oder  
frage den Hacker von nebenan.  
Der hat die neue Spielesammlung  
nämlich schon.  
1992, 119 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-\*



Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 1**  
Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum  
Preis von einem Dutzend: Balliart • Maze • The Way •  
Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel •  
Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier •  
Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer „Pirat“ nicht  
packt, muß zur Strafe „Schiffe versenken“ üben.  
1987, 115 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-429-7 DM 39,-\*

**Außerdem auf dem Spielplan:**

Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 3**  
Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße  
Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's  
Revenge • Race of the Bones • Quadranoïd • Future Race •  
Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator •  
Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die  
Feststellung, daß sich hinter „Robo“ nicht der Autor  
verbirgt.  
1988, 103 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-596-X DM 39,-\*  
\* unverbindliche Preisempfehlung.

Hartmut Woerlein  
**64'er Spielesammlung Band 4**  
Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele  
mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit  
Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit  
einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minen-  
suchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version •  
Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle  
Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.  
1988, 80 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-703-2 DM 39,-\*

Axel Seibert  
**64'er Spielesammlung Band 2**  
Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze  
39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß •  
Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apocalypse Now •  
Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra •  
Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Tip: Wer zu-  
„Golf“ spielt, wird mit „Zauberschloß“ nicht unter  
9 1/2 Wochen bestraft.  
1987, 98 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-89090-428-9 DM 39,-\*



  
**Markt & Technik**

**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:  
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler,  
im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

## 3 x 4 = 10

**S**tatt eine Platte mit zehn Songs zu kaufen, müssen Annie-Lennox-Fans gleich zu drei Alben greifen. Jeweils vier Lieder (darunter partout der Single-Hit "Cold") tummeln sich auf dem Maxi-CD-Trio. Die restlichen Tracks stammen aus MTVs "Unplugged"-Serie, und zeigen die musikalische

Potenz der Sängerin wirkungsvoll auf. Leider trübt teils die Klangqualität das ungestörte Lauschen – von den viertelstündlichen CD-Wechselorgien ganz abgesehen. Summasummarum ein reichlich überteuerter Zehnerpack, der als normale CD deutlich mehr Bonuspunkte eingesackt hätte.



## Country-Kultur

**B**ack to the Roots: Während die amerikanischen Politiker im Zukunfts-Nirwana herumirren, steht die Marschrichtung der Musikindustrie fest. Seit Garth Brooks die Billboard-Charts fest im Griff hat, plazieren sich moderne Country-Acts regelmäßig in den US-Pop-Charts. Während Kollegen wie Michael Jackson und U2 froh sind, vier bis fünf Millionen Scheiben im Jahr abzusetzen, griffen über neun Millionen Amis zur letzten Brooks-CD. Die neue Platte "The Chase" ist schon wieder die Nummer 1 – seine Musik trifft den angeknacksten Nerv der US-Bevölkerung. Die Mischung aus ehrlicher "Down to Earth"-Musik und professioneller Präsentation katapultierte ihn zum US-Medienstar Nummer 1. Er singt Hardcore-Country mit jauchzender Fiddle genauso ungeniert und überzeugend wie den Billy-

Joel-Klassiker. Angesichts dieser Erfolge versuchen die deutschen Abordnungen der Plattenkonzerne, erfolgreiche Country-Stars auch bei uns zu etablieren. Halten sich die Erfolge mit Garth noch in Grenzen, übernahm europaweit Hillbilly Billy-Ray Cyrus das Kommando. Sein Rebell-Outfit entzückt die Europakids mehr als die familienfreundliche Verpackung von Mr. Brooks. Cyrus' Up-Tempo-Song "Achy Breaky Heart" landete sogar in den deutschen Top Ten.

Neben den beiden Solokünstlern bürgt eine etablierte US-Gruppe für sympathischen Country-Rock. Die neue CD von Restless Heart ("Big Iron Horses") birgt einen melodisch-dynamischen Zehnerpack mit Selfmade-Songs und lässt nicht den kleinsten Funken Disharmonie aufkommen.



## Konsolensound auf CD

**W**enn Ihr Euch andauernd über den Preis aktueller Pop-CDs ärgert, geht Euch jetzt der Hut endgültig hoch: Seit kurzem hat der CWM-Versand die Musik erfolgreicher japanischer Videospiele wieder im Programm. Bis zu 70 Mark müßt Ihr für die Raritäten berappen – dafür gibt's dann aber Alben, die sich regelmäßig in den japanischen Charts plazieren. Im Angebot sind von Band oder Synthesizer eingespielte Themen der Vorlage (sogenannte "Arrangements") und die von einem Orchester arrangierten Klänge. Letztere werden nur selten aufgenommen, dafür kümmern sich ausgezeichnete Ensembles um die klangliche Interpretation der Musikthemen: Der Soundtrack zu *Dragon Quest 4* (39 Mark) wurde vom weltbekannten London Philharmonic Orchestra eingespielt, während die Tokyo'er Symphonie Konamis *Gradius 3* (weltweit vergriffen) in

Szene setzte. In Sachen Band-Arrangements und Synthesizer-Musik ist die SST-Band bekannt: Die Hardrocktruppe spielte bislang nur Songs zu Sega-Spielen ein, hat aber vor kurzem ihre erste Eigenproduktion "Blind Spot" aufgenommen – überdurchschnittlich ist das Album leider nicht. Der Newcomer '92 war Capcoms Soundhexer Alfie Lyra, auf dessen Kosten das *Street-Fighter-2*-Image-Album geht: Zu jedem Kämpfer ertönt ein peppiges Arrangement plus Medley der Endgegner-Songs. Allesamt gut vertont und für *Street-Fighter-2*-Fans unverzichtbar. An Konamis Xexex-CD sollten sich alle Freunde psychedelischer Musik halten. Die Scheibe mit Synthesizer-Arrangements zum hierzulande unbekannten Edelballerspiel Xexex nimmt's locker mit dem neumodischen Disco-Gemurkse auf – technisch voll auf der Höhe und imposant instrumentiert. ak

Titel	Bemerkung	Wertung
Alpha Mission 2	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Celtic Moon	Orchester-Arrangements	empfehlenswert
Dragon Quest 4	Orchester-Arrangements	hervorragend
Last Resort & Fatal Fury	Original Neo-Geo	empfehlenswert
Sa-Ga	Original Game-Boy	für Fans
Street Fighter 2	Pop-Arrangements	empfehlenswert



# AMIGA-FANS AUFGEPASST!

## MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:

brandneue Spiele

für den Amiga?

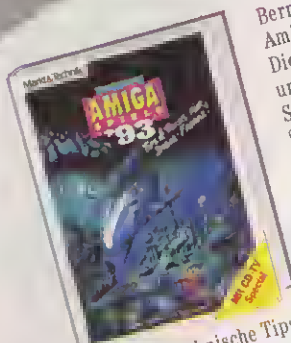
Tips & Tricks für die bekanntesten Amiga-Spiele? Eine witzig-

bandierte Einführung in Euren Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-

Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht. Seite für Seite. Byte für Byte!



**Bernhard Schmidt**  
**Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Spiele Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.  
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.  
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.  
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.  
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.  
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-\*



**Bernhard Schmidt**  
**Amiga-Spiele '93**  
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
ca. 330 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



**Bernhard Schmidt**  
**Amiga-Spiele '92**  
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Handbüchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
1992, 336 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-



**Bernhard Schmidt**  
**Amiga-Spielesammlung Band 2**  
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-Spiele für Joystick-Akrohasen mit Denkerstirn. Zwei Klassiker nicht fehlen. THE TURN ist was für 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobelasse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-Schiebe-Spiel.  
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-\*



**Frank Stieper**  
**Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive**  
Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann.  
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



\* unverbindliche Preisempfehlung



### DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

# Pirates

Dynamix geht fremd: *Betrayal of Krondor* ist ein ungewöhnliches Rollenspiel



Aber: Der Nachfolger zum Kultspiel *Pirates!* setzt Segel



POWER  
PLAY

◆ 3 ◆

erscheint am  
10. Februar 1993

**W**ir hoffen, daß Ihr das Weihnachtsfest gut überstanden habt und viele, viele Computerspiele unterm Christbaum lagerten. Wenn nicht, liegt dies wohl zum Teil an einigen schlafmützigen Softwarefirmen, die dummerweise den (wichtigen) Weihnachtstermin verpaßten und erst im neuen Jahr für frischen Spielenachschub sorgen. So verzögerte sich beispielsweise der Start des Dynamix-3-D-Rollenspiels **Betrayal of Krondor** und die Science-Fiction-Seifenoper **Space Quest 5** gleich um einen ganzen Monat. Deshalb gibt's die Tests (wahrscheinlich) erst in der nächsten Ausgabe. Immer wieder hinausgeschoben ist David "Wartet noch drei Jahre" Brabens **Elite 2**. Von diesen begehrten Softwarespäzändern mal abgesehen, kommt natürlich jede andere Neuheit in die nächste POWER PLAY.

Alle Fans des Kultspiels *Pirates!* dürfen sich auf die ersten Infos über den offiziellen Nachfolger **Pirates Gold** freuen. Außerdem dabei: Der Origin-Rollenspielknaller **Ultima Underworlds 2** im Härte-test.



Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtauft in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen?

Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:  
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

# NO MORE SECRETS!

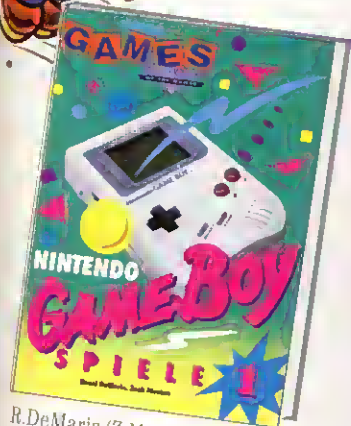


R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker  
**Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele**  
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.  
1992, 269 Seiten  
ISBN 3-87791-306-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 2**  
The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day, And many, many more...  
1992, ca. 250 Seiten  
ISBN 3-87791-358-X DM 29,-

Mike Harrison  
**Die Geheimnisse des Wing Commander II**  
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.  
1992, ca. 280 Seiten  
ISBN 3-87791-359-8 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston  
**Game Boy Band 1**  
Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game Boy Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.  
1992, 278 Seiten  
ISBN 3-87791-357-1 DM 29,-

**Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!**



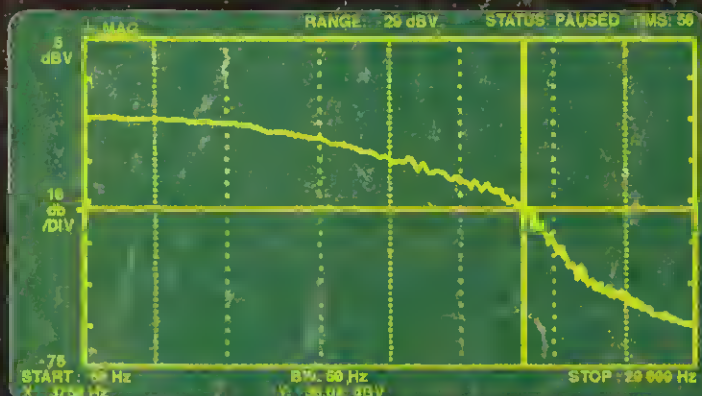
**Markt & Technik**

**DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!**

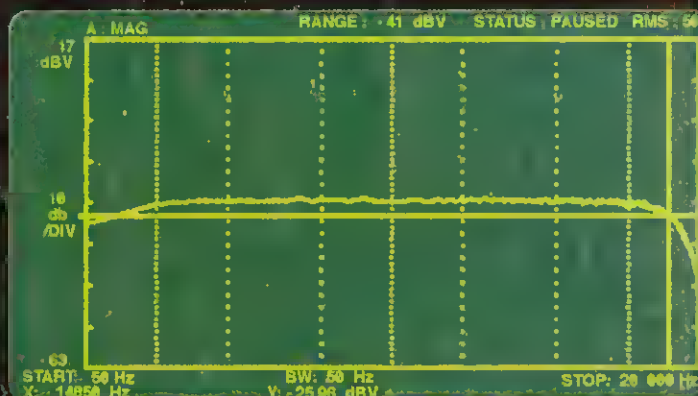
Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt & Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!



# HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

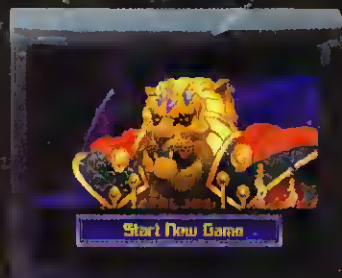
## zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



WinDAT Digital Audio Transport

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

### STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-\*

### VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CDDE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-\* 512KB DM 695,-\* 1MB



**DM 299,-**  
\*unverb. Preisempfehlung



#### ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrolon 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90  
Österreich: Macrolon 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720  
Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04

ATI Technologies  
Rosenkavalierplatz 15  
8000 München 81  
Tel: 089/92 88 01 - 0  
Fax: 089/92 88 01 - 99  
Mailbox-885: 089/92 88 01 - 98